



PlayStation

PAL



CAPCOM

PlayStation®

<http://www.replacementdocs.com>

Precautions

• This disc contains software for the PlayStation™ home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it. • This disc conforms to PlayStation™ specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation™. • Read the PlayStation™ Instruction Manual carefully to ensure correct usage. • When inserting this disc in the PlayStation™, always place it label side up. • When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge. • Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth. • Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture. • Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

Health Warning

For your health, rest about 15 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lighted room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

See back page of this manual for Customer Service Nos. and Games Hotline Nos.

ENGLISH INSTRUCTIONS	2
FRENCH INSTRUCTIONS	24
GERMAN INSTRUCTIONS	46
SPANISH INSTRUCTIONS	68
ITALIAN INSTRUCTIONS	90

© 1998 Infogrames. All rights reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaption, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Infogrames. Developed by Capcom.



SLES-00766



**Anything goes in
the battle
For victory in
a robot race.**

**Megaman
faces this
challenge in
Megaman
Battle & Chase!**

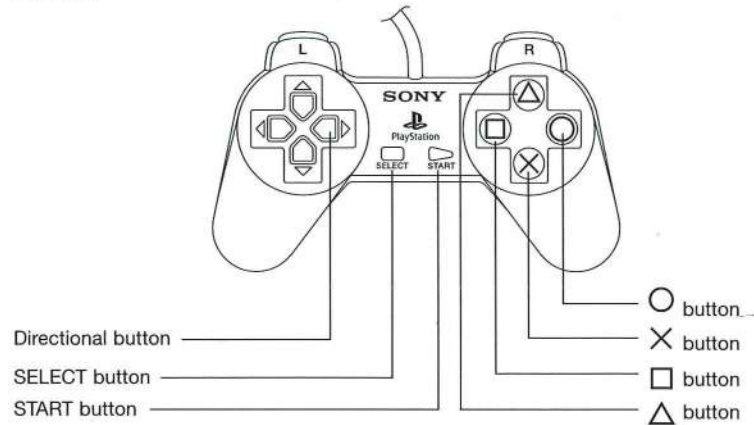
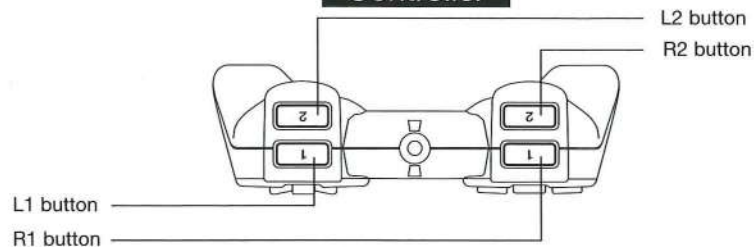
**A competition
like no other
begins!**



CONTENTS

The Controller	3
Game screen	5
Rules	5
Special abilities	6
Obstacles	6
Objects	7-8
Starting the game	8
Grand Prix Mode	9
Versus Mode	10
Time Attack Mode	10
Options	11
Saving and loading game data	12
Drivers and their machines	13-18
The Courses	19-21
Tips & Tricks	22

Controller

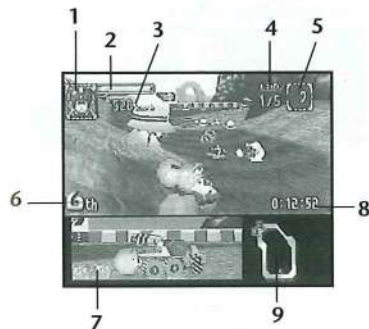


The button function on various screens:

	Game screen	Miscellaneous
Start-Button	Pause	Start/Interrupt game
Select-Button	Change of perspective	
Directional Buttons	Directional control	Cursor control Name board: Selection of letters
X-Button	Accelerate	Selection in menus Letter board: selection
□-Button	Brake	
○-Button	Use items	
△-Button	Provoke opponent (once in every lap)	In the character selection of the Grand Prix Mode: characteristics
R1-Button	Special abilities	Enter name: move the cursor in the name window to the right
L1-Button		Enter name: move the cursor in the name window to the left

- The button function applies to the standard setting. The function can be altered in the option menu. (see pg. 11)
- In Versus Mode up to two players can participate at the same time. Please connect a second controller.
- The game can be restarted by pressing the select and the start button simultaneously for approx. two seconds.

THE GAME SCREEN



- 1- Character window
- 2- Special energy bar see page 6
- 3- Speedometer Speed display
- 4- Number of laps The current number of laps
- 5- Item window See page 7
- 6- Order of precedence Shows your current position in the race
- 7- TV camera Shows the race from another perspective
- 8- Total time Time passed since the start
- 9- Map Shows the course and the position of each participant in the race

RULES



Battle & Chase Rules

The winner is the one who completes the preset number of laps and is the first to cross the winning line. The race is then considered over.

The competitor have the option of obstruct every fellow competitor during the race.

The time limit of five minutes must be strictly adhered to. If the limit is exceeded the race is considered invalid, regardless of a player's position.

SPECIAL ABILITIES

Each machine has two types of special attack weapons. Megaman for example, can fire Mega-Busters by means of the R1-Button.



While the R1-Button isn't being operated, an energy bar fills up. When the bar is completely full you can fire a concentrated charge that is more powerful than a normal shot.



Each character has different special attacks. (see page 13: The drivers and their machines)

OBSTACLES

Numerous traps and obstacles are lurking on the roads and the course of Battle & Chase.



Acceleration platform



Brake platform



Mines

The race organisers have prepared numerous obstacles. You can drive over the mushrooms and the traffic cones. The Jumbo mushrooms are not very interested. You can only win against them with special abilities and special items.



Mushroom

Traffic cones



Jumbo Mushroom

THE OBJECTS

The small window the right upper corner of the screen shows you the various objects that you can acquire during the race. A random generator determines which object you receive.



Pay attention to the number which appears in the window at first. It shows how many obstacles you have to overcome to activate the random generator. The object that you receive can be used by pressing the button

There are seven different objects that you can collect on your way.

Blocker

Suppresses the special attack capabilities of opponents for a certain time period.



Count-Up

If you set a Count-Up against an opponent, they have to negotiate ten more obstacles than is usual before receiving a special object. (Attention: This is only possible in a race against human opponents)



Remote controlled bombs

Remote controlled bombs can be launched by means of the button. Pressing the button again detonates the bombs.



Mine Transformer

Transforms all obstacles into mines for a limited time period.



Power-Nitro

For a while your machine becomes invincible and faster as well.



Lightning Bolts

Lets lightning bolts strike all opponents. The performance of the opponents' machines is reduced for a time period.



Threefold Chance

Your next item is three times more effective. The chance to decide the race in your favour!



GAME START



Grand Prix Mode

Only the best will make it! The races are transmitted live in the TV show Battle & Chase. Steal the parts from your opponents to tune up your machine!

Versus Mode

Race against your fellow players! You can also use your customised equipped machine here.

Time Attack Mode

A race against the clock! Set your own lap and course records!

Options

You can customise the controller button functions here and compare your records. (see page 11).

GRAND PRIX

If you select Grand Prix Mode, the options "New Game" and "Continue" appear. To start a new game you have to select "New Game" and if you want to continue in a game select "Continue".

Driver Selection

If you begin a new game with "NEW GAME", you have to select a driver. Mark the desired driver with the **Directional Button** and press the **X Button** to confirm your choice. Descriptions of the machines appear if you press the **□ Button** before you confirm your choice.



Enter Name

As soon as a driver has been selected, a menu appears for entering the name. Choose the letters using the **Directional Button** and press the **X Button** to confirm your choice. The name entered is also the name under which the game data will be stored.

(The names can be altered later in the Options mode. See page 11)

Course Selection

The Battle & Chase Race will soon begin.

Of course you can now select a race course for yourself. If you come first on all the courses, you are the winner.

You can repeat courses that you have already won as often as you like.

The Settings

When you have decided on a course, you can then swap about your machine's components. If you don't have any extra components as yet, this screen does not appear.

Always remember to choose component that are suitable for a particular course. Otherwise it will be difficult to win.

The Race

When you have fitted your component, the other race competitors will be introduced and the race can now begin.

Receiving Components

If you win, you'll receive a vehicle component from one of your opponents (engine, wing or tyres), that you can then use on your own machine.

Collect the many parts and create your own custom-built machine.



VERSUS MODE

When the Versus Mode has been selected the following choice appears: "VS HUMAN" and "VS COM". If you want to play against a friend, choose "VS HUMAN". If you want to play against a computer opponent, choose "VS COM".

* "VS HUMAN" can only be selected if a second controller is connected.

You may choose your own driver, the course and your opponent. If you click on to the Memory Card-Symbol, you can import the stored driver from the Grand Prix in the Versus Mode. The second player can also load his data into the game.



If you have selected "VS HUMAN", the screen divides itself into two halves. The first player is shown in the upper half and the second on the lower half. In Versus Mode no game data can be saved.

TIME ATTACK MODE

Here you are only driving to set a record time. Therefore there are no other drivers on the course. Only Power Nitros appear as special items.

- You can save your times on the Memory Card after every race. Especially when you have set a new record time - remember to save the data!

- Record times are saved separately for the Grand Prix and Time Attack modes. The individual records can be called up in the options menu. (see page 11)



THE OPTIONS

Various game settings can be selected in the options menu.

Sound

With the directional button select whether the sound should be mono or stereo.

VS Mode Level

Choose between 1 and 4 with the directional button and set the level of difficulty in the Versus Mode. This alters the strength of the opponents and the placement of the obstacles.

Key Config

You can reconfigure the buttons of the controllers here.

Name Change

Here you can change the names of the machines that are saved in the Memory Card.

GP Mode Record

Here you can call up the record times that you have achieved and saved in the Grand Prix.

TA Mode Record

Here you can call up the record times that you have achieved in Time Attack Mode.

Save Option

Here you can save the game settings. The settings are loaded automatically whenever a new game is started.

Load Option

You can load the game settings here. If the Memory Card is pushed in during the game the settings can be read.



LOADING AND SAVING GAMES

To save a game you need a Memory Card. This game requires one free memory block for each game to be saved.

Attention: If you remove the Memory Card while data is being saved or loaded you can corrupt the game data!

Loading and Saving in Grand Prix

- After you have won a vehicle component, or if you have lost the race you can save in Grand Prix-Mode. The game data and the vehicle data will be saved. You can save three sets of game data on one Memory Card i.e. three games. Record times are saved automatically, you can view them in the options menu under GP Mode Record.
- If you have selected the Grand Prix-Mode at the start, you can load previously saved game data by selecting "Continue". When selecting a driver in Versus Mode and in Time Attack Mode you can load machines that you have "tuned up" in the Grand Prix-Mode.

Saving in Time Attack Mode

- Record times that you have achieved in Time Attack Mode can be saved after the race. The records can be viewed in the options menu under TA Mode Record.

Saving and loading in Options Menu

- In the Options Menu data can be saved under "Option save". Saved Options data is automatically loaded when the console is switched on. If the Memory Card is inserted after switching on, it is possible to read the game data under "Option load" manually.

THE DRIVERS AND THEIR VEHICLES

MEGAMAN RUSH ROADSTAR

During a thunder storm a flash of lightning struck Professor Light's research laboratory and destroyed his super computer.

"The poor Professor, he can't work any more." Megaman thought to himself.

"I know, I'll take part in Battle & Chase and buy the Professor a new computer!"

Special Attack Abilities

Mega Buster

Obstacles can be overcome by constant firing.

Charge Shot

A highly effective shot that can send your opponent into a skid.



ROLL POP'N'BEAT



Roll has somehow found out that Megaman is participating in the Battle & Chase race.

Actually she only wanted to encourage him but the urge to drive, too was even, stronger.

"A car race... even I could have a chance! Megaman, look out!"

Special Attack Abilities

Jump

Obstacles and attacks can be by-passed by jumping.

Spin Attack

A jump with a spin. Opponents who are in the immediate vicinity start skidding.

PROTOMAN RED STRIKER

The high prize money for the race is giving Protoman a headache.

"Wily will not miss this chance?"

Equipped with a sturdy shield fixture he decides to take part in the race.

Special Attack Abilities

Shield

Parries attacks from opponents. Can be moved to both the front and the rear.

Proto Strike

An energy bolt that follows its target and send the opponent into a spin.



BASS TREBLE DARK STAR

After Bass discovered that Megaman was taking part in the Battle & Chase race, he signed up straight away.

"Megaman and car racing? Hmm, a great opportunity to prove who's the best."

Special Attack Abilities

Bass Buster

An energy bolt with constant fire function. Suitable for removing obstacles out of the way.

Bass Blast

A strong blast of energy that can send an opponent into a skid.



GUTSMAN WILD ARMS

Because he's so big he uses up an unbelievable amount of energy. Now it's time to tank up.

"With the prize money I'll be able to buy myself as many energy cells as possible!"

Special Attack Abilities

Super Arm

Throws chunk of rock about the place with his gigantic arms.

Earthquake

Hammers on the ground and causing mighty earth tremors.



QUICKMAN SONIC FORMULA

Quickman reckons that when it comes to speed, he's the greatest. It's absolutely no surprise that he wants to take part in every race.

"No one drives faster!"

Special Attack Abilities

Slide Move

Allows his vehicle to shift quickly to the left or right. Very handy for avoiding collisions.

Quick Turbo

High speed and acceleration are boosted for a short time. But if you crash into another machine or an obstacle the machine skids.



ICEMAN COOL MOBILE

Iceman doesn't like the summer heat. So this year he wants to spend his holidays at the South Pole. But he needs a lot of money for that.

"I'm going to treat myself to a relaxing summer with the prize money!"



Special Attack Abilities

Ice Block

Places a huge block of ice on the course and causes the driver behind to skid.

Freeze

Shoots ice bombs and freezes opponents' machines.

SHADOWMAN SHINOBI MASTER



Shadowman loves to scare people. With the prize money from the Battle & Chase race he wants to build a Ninja Villa which will be full of ambushes and traps.

"I'll win the race with the aid of my Ninja tricks!"

Special Attack Abilities

Throwing Stars

Throws shurikens that reduce the speed of the machine in front for a time period.

Smoke Screen

Creates a cloud of smoke restricting the view of the person following.

NAPALM MAN PATRIOT BOMBER



He's a passionate collector of tanks and jets. His goal is to open up his own arms museum. This is the reason why he needs the win.

"It doesn't matter how many compete against me, my bombs will clear them all out of the way!"

Special Attack Abilities

Napalmmann owns mighty weapons. He can either lay bombs behind him, or shoot them forwards to hit his opponents and blast them out of the way.

SPRINGMAN SURPRISE BOXER



The Springman is a jolly sort of guy. The only thing that bothers him is that he is such a lightweight. With the prize he wants to buy tons of vehicle components so that his life will not be too light.

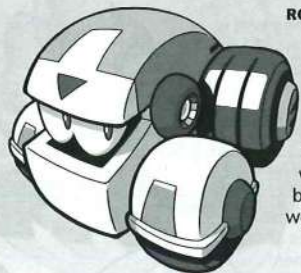
"I can knock-out all the opponents with ease!"

Special Attack Abilities

His springs protect Springman by absorbing the force of opponent attacks, at the same time they are an excellent attacking weapon.

FURTHER COMPETITORS

* You can't control these machines by yourself. You also can't steal any parts from them.



ROADER

He takes part in the race every year but has so far never won. Maybe it would work out better with a weapon.



YELLOW DEVIL

Aha! The well-known Yellow Devil is up to his old tricks around the race course. His speciality: ram attacks with his heavy machine.



JOE

Has just got his driving licence and has the neck to go out on the race course. Watch out for the nasty mini bombs that he throws all over the course!

THE COURSES

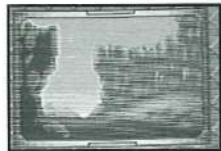


STREET COURSE

Town streets that have been turned into a race course. This is the best place for you to begin as the difficulty level is low.

MOUNTAIN COURSE

Consists mainly of cross-country roads that criss-cross through a mountain. The course has plenty of ups and downs and is very wide. But take care: the last part of the course is heavily mined!



CRYSTAL COURSE

A glistening cave course with crystals on the cave walls and in some places with overpasses and underpasses. This is where acrobatics are required.

SUNSET COURSE

A romantic twilight race course. As part of the course has two lanes you, have to reckon with oncoming traffic.





TOY FACTORY COURSE

This race course is in a toy factory. There are various switches hidden in the course which alter the conditions on the ground. A really turbulent track.

SOUTH POLE COURSE

A frosty world of snow and ice. This largely frozen course has deep ice crevasses. Don't skid and fall in!

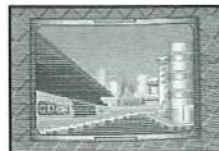
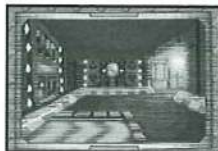


RIDGE COURSE

A course of hilly mountain passes. The river which is difficult to cross should be avoided at all costs.

ARMS FACTORY COURSE

A renovated arms factory serves as the stage here. There are various conveyors about the place which can take your machine off course.



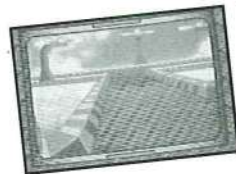
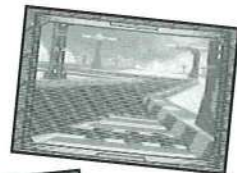
CITY COURSE

Similar to the street course, this track is located in a city centre. Mobile walls have been put up here and these will move when they are shot at.



SKY CIRCUIT 1 TO 3 (AVAILABLE ONLY IN VERSUS MODE)

Driven by a huge rotor, the entire race track floats in the air. This course has been especially made for Versus Mode, not available in Grand Prix. The difficulty level has been kept low.



TIPS & TRICKS

Tips On The Courses

- The mine fields on the Mountain Course are dangerous but the acceleration platforms which are to be found here are not to be ignored. If you have fallen behind in the last lap you can always counter-attack with using these.
- The obstacle posts on the Sunset Course shoot up if you drive over them. Take care if you have an opponent in front of you!
- The conveyors on the Arms Factory Course lead in different directions. If you drive against the direction of travel you lose a lot of time.
- Even if you have already completed a course you can always repeat it. Only the obstacles are in different places and the opponents are far stronger.

Tips On Vehicle Component

- There are tyres that are intended for the street or off-road courses. Find out which are best suited for off-road.
- For courses with lots of straights it is best to take a high speed engine. If there are lots of obstacles and corners to be mastered an engine with good acceleration is better.
- The wings have different properties. Some bring more speed and others more acceleration. There are also wings with magical powers.

Winning a race is in itself not enough to steal an opponent's bodywork. You'll only get it if you've already whipped away the engine, spoiler and tyres from the same opponent. But it's not that easy to win four times against the same opponent!

- You receive exact information about the properties of a vehicle component when you hold it in your hands. But if you observe the driving style of your opponent you can guess certain aspects.

Tips For The Contest

- To begin with you should practice special abilities. Once you've learned when to use normal and loaded charges according to a given situation you've more or less passed the entry test.
- Remote controlled bombs and mine transformers are difficult to handle. If you can guess your opponents' moves in advance, then you're pretty well a pro!
- Once you have mastered special abilities, objects are next on the list. These can be used to remove obstacles. But you have to know the course really well.
- To win in Versus Mode you not only require optimal equipment and driving techniques but also the will to succeed. Never give up as clever use of object can let allow you to turn the tables right up to the end!

Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation™ commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation™. • Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation™ pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. • N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) se trouve au dos de ce manuel

© 1998 Infogrames Tous droits réservés. Usage privé uniquement. Il est interdit de copier, adapter, louer, prêter, revendre, utiliser dans une salle de jeux, charger, publier, transmettre par câble, utiliser en public, distribuer ou extraire ce produit, toute marque ou tout copyright en faisant partie. Publié par Infogrames. Développé par Capcom.



SLES-00766



Dans une course de robots, tout est permis pour en sortir vainqueur.

MegaMan relève ce défi dans MegaMan Battle & Chase !

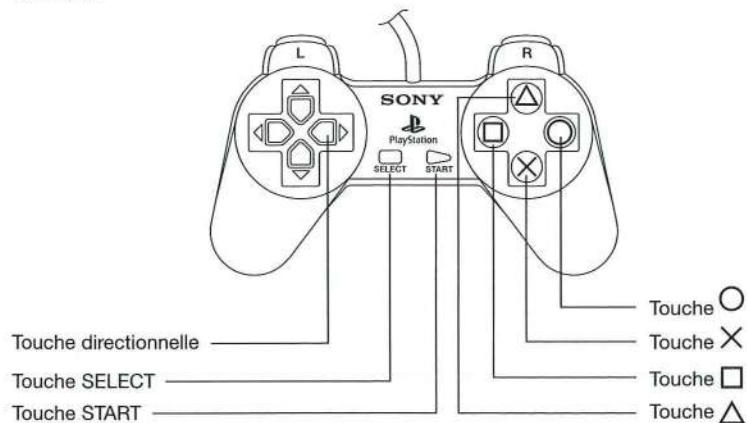
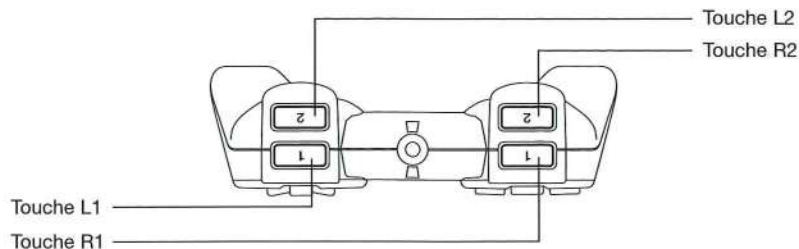
Une course sans précédent va commencer !

Distribué par Infogrames Distribution
Infogrames France
Service Hot line
Les coteaux de Saône
4 rue des Draperies
69532 St Cyr au Mont d'Or Cedex
Tel : 04 72 53 32 00
Fax : 04 72 53 32 50
e-mail : support@infogrames.fr

TABLE DES MATIÈRES

La Manette.....	26
L'écran de jeu.....	28
Les règles du jeu	28
attaques spéciales	29
Les obstacles	29
Les objets.....	30-31
Le début du jeu.....	31
Mode Grand Prix	32
Mode Deux Joueurs	33
Mode Contre la Montre	33
Les options.....	34
Enregistrement et chargement des parties.....	35
Les pilotes et leurs voitures	36-41
Les circuits	42-44
Conseils et astuces	45

Manette

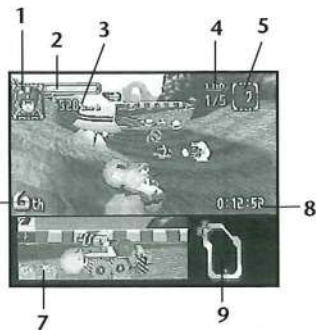


L'assignation des touches dans les divers écrans :

	Ecran de jeu	Divers
Touche START	Pause	Début du jeu/Arrêt
Touche SELECT	Changer de perspective	
Touches directionnelles	Contrôler la direction	Contrôle du curseur Table de noms: sélection de lettres
Touche X	Accélérer	Sélection dans des menus Table de lettres : sélection
Touche Square	Freiner	
Touche Circle	Utiliser des objets	
Touche Triangle	Provoquer l'adversaire (une fois par tour de piste)	Dans le choix de personnages du mode Grand Prix:propriétés des personnages
Touche R1	Attaques spéciales	Entrée de noms : déplacer le curseur vers la droite dans la fenêtre de nom
Touche L1		Entrée de noms : déplacer le curseur vers la gauche dans la fenêtre de nom

- L'assignation des touches représente la configuration par défaut. Vous pouvez la modifier à l'aide du menu Options. (Voir p. 34)
- Deux joueurs au maximum peuvent s'affronter en Deux Joueurs. Dans ce cas, il faudra connecter une deuxième manette.
- Pour relancer le jeu, appuyez simultanément sur les Touches SELECT et START et maintenez-les enfoncées pendant deux secondes environ.

L'ÉCRAN DE JEU



1- Fenêtre Personnages

2- Barre d'énergie spéciale (voir p. 29)

3- Compte-tours

4- Nombre de tours (tours de piste)

5- Fenêtre Objets

6- Classement

7- Caméra TV

8- Temps global

9- Carte

Indicateur de vitesse
Le nombre actuel de
tours de piste

Voir p. 30
Votre position actuelle
dans la course
Montre la course sous
une autre perspective
Le temps écoulé
depuis le début
Montre le circuit et la
position de tous les
pilotes

LES RÈGLES DU JEU



Le règlement de Battle & Chase

Le vainqueur est celui qui a réalisé le nombre de tours déterminé et qui a franchi le premier la ligne d'arrivée. On considère alors la course comme terminée.

Le participant a le droit d'entraver n'importe quel concurrent pendant la course.

Il convient de respecter rigoureusement la durée limitée de cinq minutes. Si cette limite est dépassée, la course ne sera pas considérée comme valable, quelle que soit la position du coureur.

ATTAQUES SPÉCIALES

Chaque véhicule possède deux types d'armes offensives spéciales. Megaman peut, par exemple, tirer des feu nourri à l'aide de la Touche R1.



Si vous n'actionnez pas la Touche R1, la barre d'énergie se remplit. Vous pouvez alors utiliser la Touche R1 pour tirer une charge concentrée bien plus puissante qu'un tir normal.



Chaque personnage dispose de attaques spéciales différentes. (Voir p. 36: Les pilotes et leurs voitures)

OBSTACLES

De nombreux pièges et obstacles jalonnent les circuits et routes de Battle & Chase.



Plate-forme d'accélération



Plate-forme de freinage



Mines

Les organisateurs de la course vous réservent aussi de nombreux obstacles. Vous pouvez écraser les casques et les plots, mais pas les casques Jumbo. Pour venir à bout de ces derniers, vous ne pourrez utiliser que des attaques spéciales et des objets spéciaux.



Casques

Plots



Casques Jumbo

LES OBJETS

La petite fenêtre dans le coin supérieur droit de l'écran montre les divers objets que vous pouvez obtenir pendant la course. L'attribution des objets est déterminée au hasard.



Attention au premier chiffre qui s'affiche dans la fenêtre : il indique le nombre d'obstacles que vous devez éliminer pour activer le générateur de hasards. Pour utiliser l'objet que vous recevez, appuyez sur la Touche ○.

Il existe sept objets différents à ramasser pendant la course.

Bloqueur

Empêche les attaques spéciales de l'adversaire pendant une durée déterminée.



Compteur

Si vous utilisez un Compteur contre un adversaire, celui-ci doit éliminer dix obstacles supplémentaires pour obtenir un objet spécial. (Attention : cette tactique n'est possible que dans des courses avec des adversaires humains.)



Bombes télécommandées

La Touche ○ déclenche le largage de bombes télécommandées. Pour faire exploser ces bombes, il suffit d'actionner une nouvelle fois cette même touche ○.



Transformateur de mines

Transforme tous les obstacles en mines pendant une durée limitée.



Propulseurs nitro

Votre véhicule devient provisoirement invulnérable et plus rapide.



Pluie d'éclairs

Bombarde d'éclairs tous les adversaires. Les performances des véhicules adverses diminuent provisoirement.



Triple chance

Votre objet suivant est trois fois plus efficace. C'est le moment de mettre le paquet !



DÉBUT DU JEU



Mode Grand Prix

Seuls les meilleurs pourront gagner ! La course est retransmise en direct dans l'émission TV Battle & Chase. Piquez des pièces détachées aux adversaires et équipez votre bolide !

Mode Deux Joueurs

Courez la course « à fond à fond à fond » contre un adversaire ! Ici aussi, vous pouvez utiliser un véhicule que vous avez équipé vous-même.

Mode Contre la Montre

Course contre la montre. Etablissez des records sur piste et de distance !

Option

Vous pouvez personnaliser l'assignation des touches et comparer vos records (voir p.34).

MODE GRAND PRIX

Si vous sélectionnez le Mode Grand Prix, les options "Nouveau jeu" et "Continuer" s'affichent. Pour commencer un nouveau jeu, vous devez choisir "Nouveau jeu" Continuer pour "continuer" un jeu existant.

Choix du pilote

Si vous lancez un nouveau jeu à l'aide de l'option "Nouveau jeu", vous devez d'abord sélectionner un pilote. Sélectionnez le pilote désiré à l'aide des Touches directionnelles et appuyez sur la Touche croix pour confirmer votre choix. Si vous voulez voir une description des véhicules appuyez sur la Touche ☐ avant de confirmer avec la Touche croix.



Entrée de noms

Après avoir sélectionné un pilote, vous entrez des noms dans le menu qui s'affiche. Utilisez les Touches directionnelles pour sélectionner les lettres et appuyez sur la Touche croix pour confirmer votre choix. Le nom entré est également celui de la partie.

(Il est possible de changer les noms après-coup en mode Options. Voir p.34.)

Le choix du circuit

Battle & Chase est sur le point de commencer. Nous nous trouvons actuellement dans le studio de télévision pour la retransmission de la course. Il va de soi que vous pouvez choisir vous-même un circuit. Si vous remportez la première place sur tous les circuits, la victoire est à vous.

Vous avez également le droit de refaire des circuits déjà gagnés.

Configuration

Après avoir choisi un circuit, vous pouvez changer vos pièces détachées. Si vous n'en possédez pas de rechange, cet écran ne s'affiche pas.

N'oubliez pas de sélectionner des pièces détachées qui conviennent au circuit choisi, sinon il sera difficile de gagner la course.

La course

Une fois que vous avez monté les pièces détachées sur votre véhicule, les concurrents s'affichent et la course peut commencer.

Obtenir des pièces détachées

Si vous occupez la première place, un de vos adversaires vous donne une pièce détachée (moteur, aile ou pneu) que vous pouvez monter sur votre propre voiture.

Rassemblez-en le plus possible et bricolez-vous une voiture sur mesure.

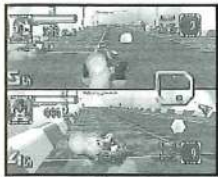


MODE DEUX JOUEURS

Si vous sélectionnez le Mode Deux Joueurs, les options suivantes s'affichent : " CONTRE UN AUTRE JOUEUR " et "CONTRE L'ORDINATEUR". Si vous affrontez un ami, choisissez l'option "CONTRE UN AUTRE JOUEUR" et si vous voulez vous mesurer à un ordinateur, choisissez "CONTRE L'ORDINATEUR".

* Vous ne pouvez sélectionner "CONTRE UN AUTRE JOUEUR" que si une deuxième manette est connectée.

Vous devez choisir vous-même votre pilote, votre circuit et les pilotes adverses. Si vous cliquez sur l'icône Carte Mémoire en sélectionnant un pilote, vous pouvez importer des pilotes enregistrés du mode Grand Prix en mode Deux Joueurs. Le deuxième joueur peut également charger ses données dans le jeu.



Si vous avez sélectionné "CONTRE UN AUTRE JOUEUR", l'écran se divise en deux. Le premier joueur s'affichera dans la moitié supérieure et le deuxième joueur dans la moitié inférieure. En mode Deux Joueurs, il n'est pas possible d'enregistrer la partie.

MODE CONTRE LA MONTRE

A ce niveau, on court exclusivement pour réaliser des temps records. C'est la raison pour laquelle il n'y a pas d'autres pilotes sur le circuit. Les seuls objets spéciaux qui s'affichent sont donc les Power Nitros (propulseurs nitro).

• Vous pouvez enregistrer les temps réalisés après chaque course dans la Carte Mémoire.

Vous devez surtout y penser si vous avez réalisé un temps record !



• Les temps records sont enregistrés séparément pour le Grand Prix et l'épreuve de vitesse. Vous pourrez consulter les différents temps records à l'aide du menu Options. (Voir p.34)

LES OPTIONS

Le menu Options permet de procéder à divers réglages du jeu.

Sons

Utilisez les Touches directionnelles pour sélectionner des sons mono ou stéréo.

Niveau du mode VS

Utilisez les Touches directionnelles pour choisir une valeur de 1 à 4 et régler le niveau de difficulté en mode Deux Joueurs. Ces réglages modifient la force des adversaires et la position des obstacles.

Configuration de la Manette

Cette option permet de redéfinir les touches de la Manette.

Changement de nom

Cette option permet de modifier les noms des pilotes enregistrés sur la Carte Mémoire.

Grand Prix: Mode Record

Cette option permet de consulter les temps records réalisés dans le Grand Prix et enregistrés.

Contre la Montre : Mode Record

Cette option permet de consulter les temps records réalisés et enregistrés dans l'épreuve de vitesse.

Enregistrer

Cette option permet d'enregistrer les paramètres du jeu. Ceux-ci se chargeront automatiquement lors du prochain démarrage du jeu.

Charger

Cette option permet de charger les paramètres du jeu. Lorsque vous insérez la Carte Mémoire pendant le jeu, vous pouvez consulter les paramètres à l'aide de cette option.



ENREGISTREMENT DE LA PARTIE

Vous devez avoir une Carte Mémoire pour enregistrer une partie. Chacune des parties à enregistrer nécessitera un bloc de mémoire libre.

Attention : Si vous retirez la Carte Mémoire pendant l'enregistrement ou le chargement de données, vous risquez d'endommager la partie !

Enregistrement et chargement en mode Grand Prix

- Après avoir gagné une pièce détachée ou si vous avez perdu la course, vous pouvez enregistrer votre partie et les données du véhicule en mode Grand Prix. Une Carte Mémoire peut contenir jusqu'à trois parties. (Les meilleurs temps sont automatiquement enregistrés. Vous pouvez les consulter dans le menu Options en choisissant Grand Prix : Mode Record.
- Si vous avez sélectionné le mode Grand Prix en début de jeu, vous pouvez charger d'anciennes parties en choisissant "Continuer". Pour sélectionner des pilotes en mode Deux Joueurs et en mode Contre la Montre, vous pouvez charger les voitures équipées en mode Grand Prix.

Enregistrement de la partie pendant l'épreuve de vitesse

- Vous pouvez enregistrer après la course les meilleurs temps réalisés et consulter les records dans le menu Options sous TA Contre la Montre : Mode Record.

Enregistrement et chargement d'une partie dans le menu Options

- Vous pouvez enregistrer vos parties dans le menu Options à l'aide de "Enregistrer". Les données enregistrées se chargent automatiquement dès que vous mettez la console sous tension. Si vous insérez la Carte Mémoire après la mise sous tension de la console, vous pouvez charger une partie en choisissant manuellement "Charger".

LES PILOTES ET LEURS VOITURES

MEGAMAN RUSH ROADSTAR

Au cours d'un orage, la foudre est tombée au beau milieu du laboratoire de recherche du Professeur Light et a détruit son super-ordinateur.

"Le pauvre professeur. Maintenant, il ne peut plus travailler", s'est dit Megaman.

"Je vais participer à Battle & Chase et payer un nouvel ordinateur au professeur!"



Attaques spéciales

Méga-feu nourri

Un feu nourri élimine efficacement les obstacles.

Tir puissant

Un tir efficace qui peut envoyer vos concurrents dans les décors.

ROLL POP'N'BEAT



Roll a compris, Dieu sait comment, que Megaman allait participer à Battle & Chase. En réalité, elle voulait seulement l'encourager, mais l'envie de courir elle-même a été encore plus forte.

"Une course de voitures ... moi aussi, j'aurais une chance de l'emporter ! Megaman, à nous deux!"

Attaques spéciales

Saut

Les sauts permettent d'éviter les obstacles et les attaques.

Saut avec rotation

Saut avec rotation en l'air. Les adversaires qui se trouvent à proximité immédiate vont droit dans le décor.

PROTOMAN RED STRIKER

La forte récompense de la course taquine la conscience de Protoman.

"Wily, tu ne vas tout de même pas laisser passer ça?"

Armé d'un solide pare-chocs, il décide de participer à la course.



Attaques spéciales

Pare-chocs

Repousse les attaques ennemies. Se déplace vers l'avant et vers l'arrière.

Coup de Proto

Un projectile qui poursuit sa cible et fait tourner un adversaire comme une toupie.

BASS TREBLE DARK STAR

Dès que Bass a appris que Megaman participerait à la course Battle & Chase, il s'est également inscrit.

"Megaman et les courses de voitures ? Hum, voilà une bonne occasion de montrer qui est le meilleur."



Attaques spéciales

Feu nourri de Bass

Un tir à répétition. Idéal pour dégager des obstacles.

Coup de Bass

Un tir puissant qui peut envoyer l'adversaire dans le décor.

GUTSMAN WILD ARMS

Vu sa taille, il consomme toujours une quantité incroyable d'énergie. C'est le moment de faire le plein.

"Avec la récompense, je m'achèterai un maximum de cellules d'énergie!"



Attaques spéciales

Super bras

Balance des rochers tout autour de lui à l'aide de ses gigantesques bras.

Tremblement de terre

Martèle le sol et provoque un violent tremblement de terre.

QUICKMAN SONIC FORMULA

Pour ce qui est de la vitesse, Quickman se considère comme le plus fort. Il va de soi qu'il participera à toutes les courses.

"Personne ne court aussi vite!"



Attaques spéciales

Dérapage

Déplace rapidement le véhicule vers la gauche ou la droite. Très utile si on veut éviter des collisions.

Turbo

La vitesse de pointe et l'accélération augmentent pendant un court instant. Mais si vous entrez en collision avec une autre voiture ou d'autres obstacles, votre véhicule va dans le décor.

ICEMAN COOL MOBILE

Iceman n'aime pas la chaleur estivale. C'est pourquoi il a décidé, cette année, de passer ses vacances au Pôle sud. Mais pour ça, il lui faut beaucoup d'argent.

"Avec la récompense, je m'offrirai un été peinard!"



Attaques spéciales

Bloc de glace

Place un gros bloc de glace sur le circuit ; du coup, la voiture qui vous suit va dans le décor.

Gel

Tire des bombes de glace et gèle les véhicules adverses.

SHADOWMAN SHINOBI MASTER

Shadowman aime bien faire peur aux gens. Avec la récompense de la course Battle & Chase, il veut se faire construire une villa Ninja truffée de pièges.

"Je vais gagner la course avec mes astuces Ninja!"



Attaques spéciales

Tir de shuriken

Lance des shuriken qui réduisent momentanément la vitesse de la voiture précédente.

Nuage de fumée

Produit un épais nuage de fumée qui obstrue la vue du coureur qui vous suit.

NAPALM MAN PATRIOT Bomber

C'est un collectionneur passionné de chars d'assaut et de chasseurs à réaction. Son but est d'ouvrir son propre musée d'armement. C'est la raison pour laquelle il doit à tout prix rafler la récompense.

"Peu importe le nombre d'adversaires, je les éliminerai tous avec mes bombes!"

Attaques spéciales

Napalmmann possède des armes puissantes. Il peut poser des bombes devant ou derrière lui pour éliminer ses adversaires.

SPRINGMAN SURPRISE BOXER

Springman est un joyeux drille. Mais comme il a un véhicule léger, il va avoir du fil à retordre. Avec la récompense, il veut s'acheter des pièces détachées qui pèsent une tonne afin d'être bien lesté.

"Je mettrai mes adversaires K.O. en un round!"

Attaques spéciales

Ses ressorts protègent Springman, car ils absorbent la violence des attaques adverses et présentent en même temps une formidable arme offensive.

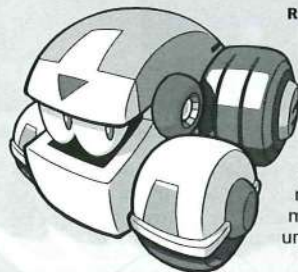


AUTRES CONCURRENTS

* Vous ne pouvez pas piloter ces voitures vous-même, ni en voler des pièces détachées.

ROADER

Il participe à cette course tous les ans, mais n'a encore jamais gagné. Peut-être que ça marcherait mieux avec une arme.



YELLOW DEVIL

Hou ! Ce bon vieux Yellow Devil sème lui aussi la pagaille sur les circuits ! Sa spécialité : tamponner les autres de tout le poids de sa voiture



JOE

A récemment décroché son permis et a le culot de se lancer sur le circuit. Attention aux mini-bombes qu'il éparpille sur la chaussée!



LES CIRCUITS

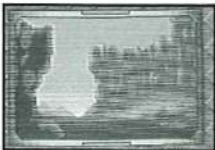


CIRCUIT DE RUES

Une rue de ville transformée en circuit. Vous auriez intérêt à commencer ici, car le niveau de difficulté est faible.

CIRCUIT DE MONTAGNE

Se compose principalement de pistes qui traversent une montagne. Le circuit présente des différences d'altitude assez grandes et la route est très large. Mais attention : le dernier tronçon est truffé de mines!



CIRCUIT DE CRISTAL

Un circuit étincelant dans des grottes, avec des cristaux aux parois et, par endroits, des passages aériens et souterrains. Ce type de circuit exige pas mal d'acrobaties.

CIRCUIT AU SOLEIL COUCHANT

Un circuit romantique au crépuscule. Comme une partie du circuit est carrossable dans les deux sens, il faut s'attendre à rencontrer des adversaires.



CIRCUIT DE LA FABRIQUE DE JOUETS

Ce parcours se situe dans une fabrique de jouets. Divers boutons qui modifient la configuration du sol y sont cachés. C'est un circuit vraiment mouvementé.

CIRCUIT DU PÔLE SUD

Un monde fait de neige et de glace. De profondes crevasses se trouvent sur le circuit en grande partie gelé. Attention de ne pas glisser et tomber dedans!

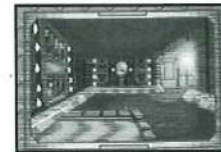


CIRCUIT DES CRÊTES

Un parcours avec des cols de montagnes. Évitez toutefois, dans la mesure du possible, d'emprunter la rivière difficilement carrossable qui suit le terrain accidenté.

CIRCUIT DE L'USINE D'ARMEMENT

Une usine d'armement désaffectée sert de décor à ce circuit. Il y a par terre de nombreux tapis roulants qui peuvent dévier votre véhicule de sa trajectoire.





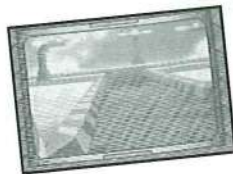
CIRCUIT URBAIN

Identique au circuit de rues, se trouve au milieu d'une ville. On a monté ici des murs mobiles qui bougent quand on tire dessus.



CIRCUIT DANS LE CIEL 1 À 3 (DISPONIBLE UNIQUEMENT EN MODE DEUX JOUEURS)

Actionné par un rotor géant, tout le circuit est suspendu en l'air. Ce circuit est spécialement conçu pour le Versus Mode (mode Deux Joueurs) et n'est pas disponible en mode Grand Prix. Le niveau de difficulté demeure faible.



CONSEILS ET ASTUCES

Conseils pour les circuits

- Les piquets qui se trouvent sur le circuit soleil couchant montent quand on roule dessus. Attention aussi à l'adversaire qui vous précède !
- Les tapis roulants du circuit usine d'armement vont dans des directions différentes. Si vous roulez dans le sens contraire, vous perdrez beaucoup de temps.
- Même si vous avez déjà couru un circuit, rien ne vous empêche de le courir à nouveau. Les obstacles seront alors placés différemment et les adversaires seront plus forts.
- Les champs de mines du circuit montagne sont certes dangereux, mais il ne faut pas négliger les plates-formes d'accélération qui s'y trouvent. Si vous êtes semé par vos adversaires au dernier tour, vous pourrez toujours vous rattraper avec ces plates-formes.

Conseils pour les véhicules

- Certains pneus conviennent aux circuits de rues, d'autres aux hors piste. Vous devez trouver ceux qui sont adéquats pour les circuits Offroad.
- Il ne suffit pas de gagner une course pour piquer la carrosserie d'un adversaire. Vous ne l'aurez que si vous fauchez le moteur, les déflecteurs et les pneus d'un seul et même adversaire. Mais il n'est pas aussi facile de battre quatre fois de suite le même adversaire !
- Vous aurez plus de détails sur les propriétés d'une pièce détachées quand celle-ci sera entre

vos mains ; mais si vous observez le style de conduite de l'adversaire, vous en aurez déjà une idée.

- Pour les circuits comportant de nombreuses lignes droites, il vaut mieux choisir un moteur à grande vitesse de pointe. Mais s'il y a beaucoup d'obstacles et de virages à maîtriser, des moteurs ayant une bonne accélération conviendront davantage.
- Les ailes ont des caractéristiques différentes. Certaines procurent une plus grande vitesse, d'autres une meilleure accélération. Mais il y a aussi des ailes qui ont des forces magiques.

Conseils pour le combat

- Au début, vous devez vous entraîner à faire des Attaques spéciales. Si vous êtes capable d'utiliser des tirs normaux et que vous êtes armé en fonction de la situation, vous êtes quasiment prêt.
- Les bombes téléguidées et les transformateurs de mines sont difficiles à manipuler. Si vous anticipez les mouvements de votre adversaire, vous êtes déjà presque un expert !
- Pour gagner en mode Deux Joueurs, il faut non seulement un équipement optimal et une excellente technique de conduite, mais aussi la volonté de réussir. Ne vous découragez jamais, car une utilisation adéquate d'objets peut renverser la situation un peu avant la fin de la course !
- Dès que vous maîtrisez les Attaques spéciales, vous pouvez passer aux objets. Ceux-ci vous permettent d'éliminer des obstacles. Mais pour ça, vous devez connaître le parcours sur le bout des doigts.

Zur Beachtung

Dieses ist eine CD ROM für die PlayStation™ Videospielekonsole. Sie ist ausschließlich zum Abspielen auf einer PlayStation™ geeignet, die den europäischen Spezifikationen entspricht. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung zur Ihrer PlayStation™ genau durch, bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen. Legen Sie die CD ROM immer mit der beschrifteten Seite nach oben ein. Halten Sie die CD ROM nur am Rand und vermeiden Sie, die schwarze Oberfläche der CD ROM zu berühren. Die CD ROM muß stets sauber gehalten werden und darf nicht zerkratzt werden. Benutzen Sie zur Reinigung nur ein weiches Tuch. Bewahren Sie die CD ROM nicht in der Nähe von Wärmequellen auf und setzen Sie sie nicht direkter Sonneneinstrahlung oder extremer Feuchtigkeit aus. Benutzen Sie niemals eine geknickte, verbogene oder zerbrochene CD ROM, da die zu Betriebsfehlern führen kann.

Hinweise für Ihre Gesundheit

- Bei längerem Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden.
- Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind.
- Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Wenn Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Videospielen Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

Telefonnummer für Kundendienst (Customer Service No.) siehe letzte Seite des Handbuchs

© 1998 Infogrames. Alle Rechte vorbehalten. Nur für den Privatgebrauch. Unerlaubtes Kopieren, Adaptieren, Vermieten, Verleihen, Weiterverkaufen, Verwenden in Spielhallen, Benutzung mit Gebührenerhebung, Veröffentlichung, elektronisches Übertragen, öffentliches Aufführen, Verteilen oder Benutzen teilweiser Auszüge aus diesem Produkt bzw. jegliche Handlungen, die die Warenzeichen- oder Urheberrechte an diesem Produkt verletzen, sind verboten. Veröffentlicht durch Infogrames. Entwickelt von Capcom.



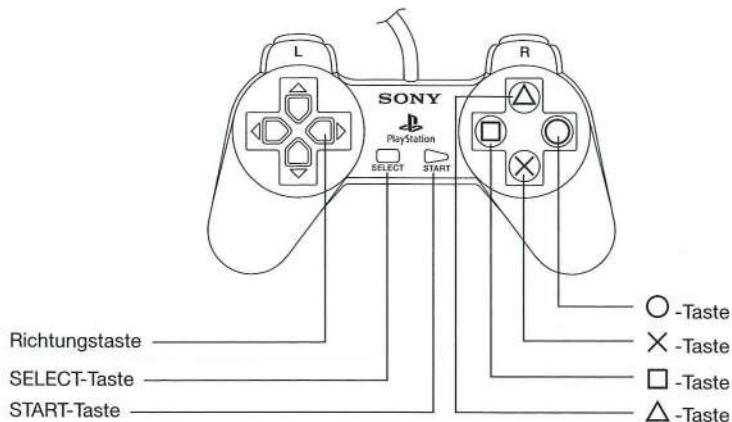
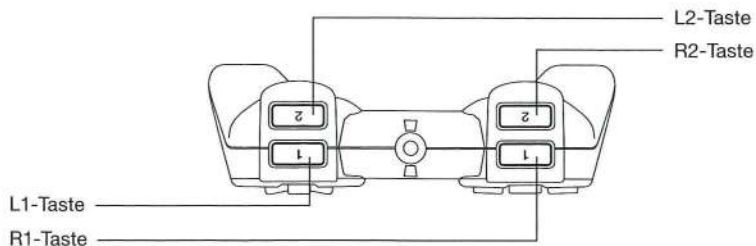
**In einem Roboter-
Rennen ist
alles erlaubt,
um als Sieger
hervorzugehen.**

**Megaman
stellt sich
dieser
Herausforderung
in Megaman
Battle & Chase!**

**Ein noch nie
dagewesener Wettkampf beginnt!**

Der Controller	48
Der Spielbildschirm	50
Die Spielregeln	50
Spezial-Attacken	51
Hindernisse	51
Die Gegenstände	52-53
Spielbeginn	53
Grand Prix	54
Multiplayer	55
Zeitfahren	55
Die Optionen	56
Spielstände speichern und laden	57
Die Fahrer und ihre Fahrzeuge	58-63
Die Rennstrecken	64-66
Tips & Tricks	67

Controller

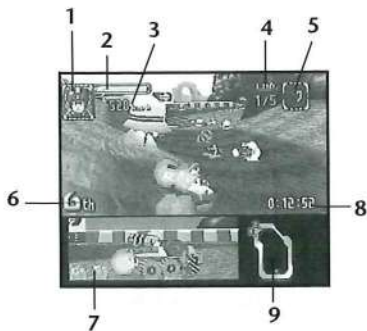


Die Tastenbelegung in den verschiedenen Bildschirmen:

	Spielbildschirm	Sonstiges
Start-Taste	Pause	Spielstart/Abbrechen
Select-Taste	Perspektivenwechsel	
Richtungstasten	Richtungssteuerung	Cursorsteuerung Namensstafel: Buchstabenauswahl
X-Taste	Gas	Auswählen in Menüs Buchstabentafel: Auswahl
square-Taste	Bremsen	
O-Taste	Gegenstände benutzen	
triangle-Taste	Gegner provozieren (einmal pro Runde)	In der Charakterauswahl des Grand Prix-Modus: Charaktereigenschaften
R1-Taste	Spezial-Attacken	Namenseingabe: Cursor im Namensfenster nach rechts bewegen
L1-Taste		Namenseingabe: Cursor im Namensfenster nach links bewegen

- Die Tastenbelegung bezieht sich auf die Standardeinstellung. Im Optionsmenü läßt sich die Belegung verändern. (siehe S.56)
- Im Multiplayer-Modus können bis zu zwei Spieler gleichzeitig teilnehmen. Schließ bitte ein zweites Controller an.
- Das Spiel kann neu gestartet werden, wenn man die Select- und die Start-Taste gleichzeitig für ca. zwei Sekunden gedrückt hält.

DER SPIELBILDSCHIRM



- 1 - Charakter-Fenster
 - 2 - Spezial-Energiebalken (siehe S.51)
 - 3 - Tachometer
 - 4 - Rundenzahl (Lap)
 - 5 - Gegenstands-Fenster
 - 6 - Rangordnung
 - 7 - TV-Kamera
 - 8 - Gesamtzeit
 - 9 - Karte
- Geschwindigkeitsanzeige
Die aktuelle Rundenzahl
Siehe S.52
Deine aktuelle Position im Renngeschehen
Zeigt das Renngeschehen aus einer anderen Perspektive
Die seit dem Start verstrichene Zeit
Zeigt die Rennstrecke und die Positionen aller Rennteilnehmer

DIE SPIELREGELN



Die Battle & Chase-Bestimmungen

Sieger ist derjenige, der die vorgegebene Rundenzahl absolviert und als erster die Ziellinie überschritten hat. Das Rennen gilt dann als beendet.

Es steht dem Teilnehmer frei, jeden beliebigen Mitbewerber während des Rennens zu behindern.

Das Zeitlimit von fünf Minuten ist streng einzuhalten. Wird das Limit überschritten, gilt das Rennen, unabhängig von der jeweiligen Position, als ungültig.

SPEZIAL-ATTACKEN

Jedes Fahrzeug besitzt zwei Arten von speziellen Angriffswaffen. Zum Beispiel kann Megaman per R1-Taste Mega Busters abfeuern.



abfeuern, die wuchtiger ist als ein normaler Schuß..



Wenn die R1-Taste nicht betätigt wird, füllt sich ein Energiebalken auf. Wenn der Balken aufgefüllt ist, kannst Du mit der R1-Taste eine geballte Ladung



Jeder Charakter hat unterschiedliche Spezial-Attacken. (siehe S.58: Die Fahrer und ihre Fahrzeuge)

HINDERNISSE

Auf den Straßen- und Geländekursen von Battle & Chase lauern zahlreiche Fallen und Hindernisse.



Beschleunigungs-Plattform



Brems-Plattform



Minen

Die Organisatoren des Rennens halten auch zahlreiche Hindernisse bereit. Die Helmchen und die Pylonen kannst Du überfahren. Die Jumbo-Helmchen hingegen interessiert das wenig. Sie kannst Du nur mit Spezial-Attacken und speziellen Gegenständen besiegen.



Helmchen



Jumbo Helmchen



Pylone

DIE GEGENSTÄNDE

Das kleine Fenster an der rechten oberen Bildschirmcke zeigt Dir verschiedene Gegenstände, die Du während des Rennens erhalten kannst. Ein Zufallsgenerator bestimmt, welchen Gegenstand Du bekommst.



Achte auf die Zahl, die im Fenster zuerst erscheint. Sie zeigt an, wieviele Hindernisse Du beseitigen mußt, um den Zufallsgenerator zu aktivieren. Den Gegenstand, den Du bekommst, kannst Du benutzen, indem Du die Kreis-Taste ☐.

Es gibt sieben verschiedene Gegenstände, die Du unterwegs auf sammeln kannst:

Blocker

Verhindert für einen bestimmten Zeitraum gegnerische Spezial-Attacken.



Count-Up

Setzt Du einen Count-Up gegen einen Gegner ein, muß dieser zehn Hindernisse mehr als üblich beseitigen, bevor er einen speziellen Gegenstand erhält.

(Achtung: Dies ist nur bei Rennen gegen menschliche Gegner möglich.)



Fernlenk-Bomben

Per ☐-Taste werden ferngelenkte Bomben abgeworfen. Diese können durch nochmaliges Betätigen der ☐-Taste ausgelöst werden.



Minen-Wandler

Verwandelt alle Hindernisse für einen begrenzten Zeitraum in Minen.



Power-Nitro

Dein Fahrzeug wird für eine Weile unverwundbar und außerdem schneller.



Potz-Blitz

Läßt Blitze auf alle Gegner niedergehen. Die Leistung der gegnerischen Fahrzeuge verringert sich für eine Zeitlang.



Dreier-Chance

Dein nächster Gegenstand wird um ein Dreifaches wirkungsvoller. Die Chance, das Rennen für Dich zu entscheiden!



SPIELBEGINN



Grand Prix

Nur die Besten kommen voran! Die Rennen werden live in der Fernsehsendung Battle & Chase übertragen. Klau die Fahrzeugteile der Gegner und rüste Deinen Flitzer auf!

Multiplayer

Rase mit einem Mitspieler um die Wette! Auch hier kannst Du Dein individuell ausgerüstetes Fahrzeug einsetzen.

Zeitfahren

Ein Wettrennen gegen die Zeit. Stell Runden- und Streckenrekorde auf!

Option

Hier kannst Du die Tastenbelegung individuell gestalten und Deine Rekorde vergleichen (siehe S.56).

GRAND PRIX

Wenn Du den Grand Prix wählst, erscheinen die Optionen "New Game" und "Continue". Um ein Spiel neu zu beginnen, mußt Du "Neues Spiel" wählen, wenn Du ein bestehendes fortführen möchtest, "Fortfahren".

Fahrerauswahl

Wenn Du mit "NEW GAME" ein neues Spiel beginnst, mußt Du zunächst einen Fahrer auswählen. Markiere den gewünschten Fahrer mit den **Richtungstasten** und drücke die Kreuz-Taste, um Deine Wahl zu bestätigen. Eine Beschreibung der Fahrzeuge erscheint, wenn Du vor dem Bestätigen die Viereck-Taste ☐.



Namen eingeben

Sobald ein Fahrer ausgewählt ist, erscheint das Menü für die Namens eingabe. Mit den Richtungstasten wählst Du die Buchstaben und um Deine Wahl zu bestätigen, drücke die Kreuz-Taste. Der eingegebene Name ist zugleich auch die Bezeichnung für den Spielstand.

(Die Namen lassen sich im Optionsmodus nachträglich ändern. Siehe S.56)

Die Streckenauswahl

In Kürze beginnt das Battle & Chase-Rennen. Natürlich darfst Du Dir selbst eine Rennstrecke aussuchen. Wenn Du auf allen Strecken den ersten Platz belegst, gehört Dir der Sieg. Auch Strecken, die Du bereits gewonnen hast, darfst Du beliebig oft wiederholen.

Die Einstellungen

Wenn Du Dich für eine Strecke entschieden hast, kannst Du danach Deine Fahrzeugteile austauschen. Solltest Du noch keine zusätzlichen Fahrzeugteile besitzen, erscheint dieser Bildschirm nicht.

Denke stets daran, Fahrzeugteile zu wählen, die auch zur Rennstrecke passen. Andernfalls wird es schwierig zu gewinnen.

Das Rennen

Wenn Du die Fahrzeugteile eingesetzt hast, werden die Rennteilnehmer vorgestellt. Das Rennen kann nun beginnen.

Fahrzeugteile erhalten

Wenn Du den ersten Platz belegst, bekommst Du von einem Deiner Mitstreiter ein Fahrzeugteil (Motor, Flügel oder Reifen), das Du anschließend an Deinem eigenen Wagen anbringen kannst.

Sammel die vielen Teile und bastel Dir einen maßgeschneiderten Wagen.



MULTIPLAYER

Wenn der Multiplayer-Modus ausgewählt wird, erscheint folgende Auswahl: "VS HUMAN" und "VS COM". Wenn Du gegen einen Freund antreten möchtest, wähle "VS HUMAN". Wenn Du Dich mit einem Computergegner messen willst, wähle "VS COM".

* "VS HUMAN" kann nur gewählt werden, wenn ein zweites Controller angeschlossen ist...

Du darfst Dir Deinen Fahrer, die Strecke und die gegnerischen Fahrer selbst aussuchen. Wenn Du bei der Auswahl der Fahrer auf das Memory Card-Symbol klickst, kannst Du abgespeicherte Fahrer aus dem Grand Prix- in den Multiplayer-Modus importieren. Auch der zweite Mitspieler kann seine Daten in das Spiel laden.



Hast Du "VS HUMAN" gewählt, teilt sich der Bildschirm in zwei

Hälften. Der erste Spieler wird in der oberen Hälfte, der zweite in der unteren angezeigt.

Im Multiplayer-Modus können keine Spielstände abgespeichert werden. d'enregistrer la partie.

ZEITFAHREN

Hier wird ausschließlich um Rekordzeiten gefahren. Deswegen sind auch keine anderen Fahrer auf der Strecke. Als spezielle Gegenstände erscheinen folglich nur Power Nitros.

- Nach jedem Rennen kannst Du Deine Zeiten auf der Memory Card speichern. Besonders, wenn Du eine Rekordzeit gefahren bist, solltest Du stets daran denken zu speichern!

- Rekordzeiten werden für den Grand Prix und das Zeitfahren jeweils separat gespeichert. Die einzelnen Rekordzeiten können im Optionsmenü aufgerufen werden. (siehe S.56)



DIE OPTIONEN

Im Optionsmenü können verschiedene Spieleinstellungen vorgenommen werden

Sound

Wähle mit den Richtungstasten aus, ob der Sound in Mono oder in Stereo erklingen soll.

VS Mode Level

Wähle mit den Richtungstasten zwischen 1 und 4 und stelle den Schwierigkeitsgrad im Multiplayer-Modus ein. Dadurch ändert sich die Stärke der Gegner und die Platzierung der Hindernisse.

Key Config

Hier kannst Du die Tasten des Controllers neu belegen.

Name Change

Hier kannst Du die Fahrzeugnamen, die auf der Memory Card gespeichert sind, ändern.

GP Mode Record

Hier kannst Du die Rekordzeiten, die Du beim Grand Prix erzielt und abgespeichert hast, abrufen.

TA Mode Record

Hier kannst Du die Rekordzeiten, die Du beim Zeitfahren erzielt und abgespeichert hast, abrufen.

Option Save

Hier kannst Du die Spieleinstellungen speichern. Danach werden bei Neustart die Einstellungen automatisch geladen.

Option Load

Hier kannst Du die Spieleinstellungen laden. Wenn die Memory Card während des Spiels hineingesteckt wird, können hier die Einstellungen eingelesen werden.



SPIELSTÄNDE SPEICHERN UND LADEN

Um einen Spielstand zu speichern, brauchst Du eine Memory Card. Dieses Spiel benötigt pro zu speicherndem Spielstand einen freien Speicherblock.

Achtung: Wenn Du die Memory Card herausziehst, während Daten gespeichert oder geladen werden, kann der Spielstand beschädigt werden!

Speichern und Laden beim Grand Prix

- Nachdem Du ein Fahrzeugteil gewonnen oder wenn Du das Rennen verloren hast, kannst Du im Grand Prix-Modus abspeichern. Dabei werden Spielstände und Fahrzeugdaten gesichert. Du kannst insgesamt drei Speicherstände auf einer Memory Card anlegen. (Die Bestzeiten werden automatisch mit abgespeichert. Du kannst sie Dir im Optionsmenü unter GP Mode Record anschauen.)
- Wenn Du zu Beginn den Grand Prix-Modus ausgewählt hast, kannst Du alte Speicherstände laden, indem Du "Continue" auswählst. Bei der Fahrerauswahl im Multiplayer-Modus und beim Zeitfahren kannst Du Fahrzeuge laden, die Du im Grand Prix-Modus aufgerüstet hast.

Speichern beim Zeitfahren

- Bestzeiten, die Du beim Zeitfahren erzielt hast, können nach dem Rennen abgespeichert werden. Die Rekorde kannst Du Dir im Optionsmenü unter TA Mode Record anschauen.

Speichern und Laden im Optionsmenü

- Speicherstände im Optionsmenü kannst Du unter "Option save" anlegen. Gespeicherte Optionsdaten werden automatisch geladen, wenn die Konsole eingeschaltet wird. Falls die Memory Card erst nach dem Einschalten hineingesteckt wird, ist es möglich, die Speicherstände unter "Option load" manuell einzulesen.

DIE FAHRER UND IHRE FAHRZEUGE

MEGAMAN RUSH ROADSTAR

Während eines Gewitters ist ein Blitz mitten in das Forschungslabor von Professor Light eingeschlagen und hat seinen Supercomputer zerstört. "Der arme Professor, er kann von nun an nicht mehr arbeiten," dachte sich Megaman.

"Ich werde an Battle & Chase teilnehmen und dem Professor einen neuen Computer kaufen!"



Spezial-Attacken

Mega Buster

Per Dauerfeuer lassen sich Hindernisse wirkungsvoll bekämpfen.

Charge Shot

Ein wirkungsvoller Schuß, mit dem Du Deine Konkurrenten ins Schleudern bringen kannst.

ROLL POP'N'BEAT



Roll ist irgendwie dahintergekommen, daß Megaman am Battle & Chase-Rennen teilnimmt. Eigentlich wollte sie ihn nur anfeuern, doch der Drang, selbst mitzufahren, war wohl stärker.

"Ein Autorennen... da hätte ja sogar ich eine Chance! Megaman, halte Dich bereit!"

Spezial-Attacken

Jump

Durch Sprünge können Hindernisse und Angriffe überwunden werden.

Spin Attack

Ein Sprung mit einer Drehung. Gegner, die sich in unmittelbarer Nähe aufhalten, geraten ins Schleudern.

PROTOMAN RED STRIKER

Das hohe Preisgeld für das Rennen bereitet Protoman Sorgen.

"Wily wird sich diese Chance doch nicht entgehen lassen?"

Ausgestattet mit einer soliden Schildvorrichtung, entschließt er sich, am Rennen teilzunehmen.



Spezial-Attacken

Shield

Wehrt gegnerische Angriffe ab. Läßt sich auch nach vorne und hinten verschieben.

Proto Strike

Ein Energie-Geschoß, das sein Ziel verfolgt und Gegner ins Trudeln bringt.

BASS TREBLE DARK STAR

Nachdem Bass erfahren hat, daß Megaman am Battle & Chase-Rennen teilnimmt, meldet er sich ebenfalls an.

"Megaman und Autorennen? Hm, eine gute Gelegenheit zu beweisen, wer der Bessere ist."



Spezial-Attacken

Bass Buster

Ein Energieschuß mit Dauerfeuerfunktion. Geeignet, um Hindernisse aus dem Weg zu räumen.

Bass Blast

Ein starkes Energie-Geschoß, das Gegner ins Schleudern bringen kann.

GUTSMAN WILD ARMS

Weil er so groß ist, verbraucht er stets eine unglaubliche Menge an Energie. Es wird Zeit zum Vollarbeiten.

"Mit dem Preisgeld werde ich mir so viele Energie-Zellen wie möglich kaufen!"



Spezial-Attacken

Super Arm

Schleudert mit seinen riesigen Armen Felsblöcke durch die Gegend.

Earthquake

Hämmert auf den Boden und erzeugt ein starkes Erdbeben.

QUICKMAN SONIC FORMULA

In Sachen Geschwindigkeit hält sich Quickman für den Größten. Es versteht sich von selbst, daß er an jedem Rennen teilnehmen will.

"Keiner fährt schneller!"



Spezial-Attacken

Slide Move

Läßt das Fahrzeug sich schnell nach links oder rechts bewegen. Sehr nützlich, wenn man Zusammenstößen aus dem Weg gehen will.

Quick Turbo

Für eine kurze Zeit steigen Spitzengeschwindigkeit und Beschleunigung. Wenn Du aber mit einem anderen Wagen oder sonstigen Hindernissen kollidierst, gerät das Fahrzeug ins Schleudern.

ICEMAN COOL MOBILE

Iceman mag die sommerliche Hitze nicht. Deshalb will er dieses Jahr am Südpol Urlaub machen. Doch dafür braucht er viel Geld.

"Mit dem Preisgeld werde ich mir einen erholsamen Sommer gönnen!"



Spezial-Attacken

Ice Block

Legt einen großen Eisblock auf die Strecke; dies bringt den Hintermann ins Schleudern.

Freeze

Verschießt Eisbomben und friert gegnerische Fahrzeuge ein.

SHADOWMAN SHINOBI MASTER

Shadowman liebt es, Leute zu erschrecken. Mit dem Preisgeld für das Battle & Chase-Rennen will er sich eine Ninja-Villa bauen, die viele Hinterhalte und Fallen birgt.

"Mit Hilfe meiner Ninja-Tricks werde ich das Rennen gewinnen!"



Spezial-Attacken

Throwing Stars

Verschießt Wurfsterne, die die Geschwindigkeit eines vorausfahrenden Wagens eine Zeitlang verringert.

Smoke Screen

Erzeugt eine dichte Rauchwolke und beeinträchtigt die Sicht des Hintermannes.

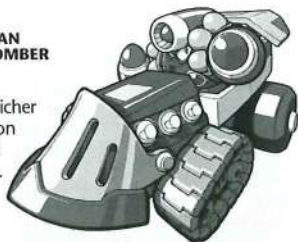
NAPALM MAN PATRIOT BOMBER

Er ist ein leidenschaftlicher Sammler von Panzern und Düsenjägern. Sein Ziel ist es, ein eigenes Waffenmuseum zu eröffnen. Aus diesem Grund benötigt er die Siegesprämie.

"Egal, wieviele sich mir entgegenstellen, ich werde sie alle mit meinen Bomben aus dem Weg räumen!"

Spezial-Attacken

Napalman besitzt mächtige Waffen. Er kann Bomben entweder hinter sich ablegen oder sie nach vorne seinen Gegner entgegenfeuern, um sie aus dem Weg zu räumen.



SPRINGMAN SURPRISE BOXER

Der Springman ist ein fröhlicher Zeitgenosse. Nur leider bereitet es ihm Sorgen, daß er so ein Leichtgewicht ist.. Mit der Siegesprämie will er sich tonnenschwere Fahrzeugteile kaufen, damit sein Leben nicht zu leicht wird.

"Die Gegner schlage ich doch alle mit Leichtigkeit K.o.!"

Spezial-Attacken

Seine Sprungfedern schützen Springman, indem sie die Wucht gegnerischer Angriffe absorbieren und sind zugleich eine hervorragende Angriffswaffe

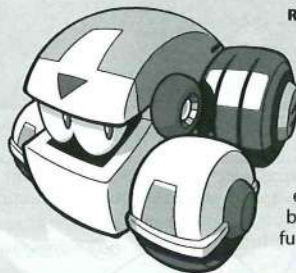


WEITERE KONKURRENTEN

* Diese Fahrzeuge kannst Du nicht selber steuern. Du kannst von ihnen auch keine Fahrzeugteile klauen.

ROADER

Er nimmt jedes Jahr an diesem Rennen teil, hat aber bisher noch nie gewonnen. Vielleicht würde es mit Waffe besser funktionieren..



YELLOW DEVIL

Huch! Der altbekannte Yellow Devil treibt auch auf den Rennstrecken sein Unwesen! Seine Spezialität: Ramm-Attacken mit seinem schweren Wagen.



JOE

Hat vor kurzem seinen Führerschein gemacht und wagt sich unverfroren auf die Rennpiste. Vorsicht vor den gemeinen Mini-Bomben, die er auf die Fahrbahn streut!



DIE RENNSTRECKEN



STREET COURSE

Ein zur Rennstrecke umgebauter Stadtkurs. Am besten fängst Du hier an, da der Schwierigkeitsgrad niedrig angesetzt ist.

MOUNTAIN COURSE

Besteht hauptsächlich aus Geländebahnen, die quer durch einen Felsberg führen. Die Strecke weist größere Höhenunterschiede auf und ist sehr breit. Aber Vorsicht: Der letzte Streckenabschnitt ist stark mit Minen bestückt!

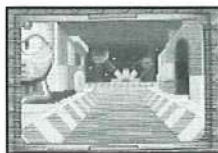


CRYSTAL COURSE

Ein glitzernder Höhlenkurs mit Kristallen an den Felswänden, stellenweise mit Über- und Unterführungen. Hier werden Akrobatik-Einlagen gefordert.

SUNSET COURSE

Eine romantische Rennstrecke in der Abenddämmerung. Da ein Teil der Strecke in beide Richtungen befahrbar ist, muß auch mit Gegenverkehr gerechnet werden.



TOY FACTORY COURSE

Diese Rennstrecke befindet sich in einer Spielzeugfabrik. Auf der Strecke sind verschiedene Schalter versteckt, die die Bodenbeschaffenheit verändern. Ein recht turbulenter Kurs.

SOUTH POLE COURSE

Eine fröstelnde Welt aus Schnee und Eis. Tiefe Eisspalten befinden sich auf der größtenteils eingefrorenen Strecke. Bloß nicht ausrutschen und hineinfallen!

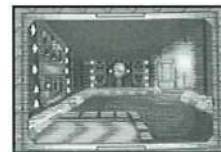


RIDGE COURSE

Eine Strecke mit hügeligen Gebirgspassagen. Den schlecht befahrbaren Fluß, der sich seinen Weg durch das Gelände bahnt, solltest Du jedoch tunlichst meiden.

ARMS FACTORY COURSE

Eine umkonstruierte Waffenfabrik dient hier als Bühne. Am Boden befinden sich zahlreiche Fließbänder, die Dein Fahrzeug vom Kurs wegtreiben.





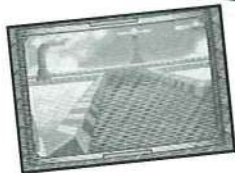
CITY COURSE

Ähnlich dem Straßenkurs, befindet sich die Strecke inmitten einer Stadt. Hier wurden mobile Wände montiert, die sich bewegen, wenn man sie beschießt.



SKY CIRCUIT 1 BIS 3 (VERFÜGBAR NUR IM MULTIPLAYERMODUS)

Angetrieben durch einen riesigen Rotor, schwebt die komplette Rennstrecke in der Luft. Dieser Kurs ist speziell für Multiplayer (Versus Mode) konzipiert und ist beim Grand Prix nicht verfügbar. Der Schwierigkeitsgrad ist niedrig gehalten.



TIPS & TRICKS

Tips zu den Rennstrecken

- Die Hindernis-Pfosten auf dem Sunset Course schießen in die Höhe, wenn man über sie hinwegfährt. Vorsicht also, wenn Du einen Gegner vor Dir hast!
- Die Fließbänder auf dem Arms Factory Course führen in verschiedene Richtungen. Wenn Du entgegen der Bewegungsrichtung fährst, verlierst Du viel Zeit.
- Auch wenn Du einen Kurs bereits geschafft hast, kannst Du ihn immer wieder fahren. Nur sind dann die Hindernisse anders platziert und die Gegner viel stärker.
- Die Minenfelder auf dem Mountain Course sind zwar gefährlich, doch die Beschleunigungs-Plattformen, die sich hier finden, sind nicht zu verachten. Wenn Du in der letzten Runde weit abgeschlagen bist, kannst Du damit immer noch kontern.

Tips zu den Fahrzeugteilen

- Es gibt Reifen, die jeweils für Straßen- oder Offroad-Kurse bestimmt sind. Finde heraus, welche für Offroad besser geeignet sind.
- Ein Rennen zu gewinnen allein reicht nicht aus, um die Karosserie eines Gegners zu klauen. Du bekommst sie nur, wenn Du ein und demselben Gegner Motor, Spoiler und Reifen abgemopst hast. Aber viermal gegen denselben Gegner zu gewinnen, ist nicht so einfach!
- Genaue Informationen über die Eigenschaften eines Fahrzeugteils erhältst Du erst, wenn Du es

in den Händen hältst. Aber wenn Du den Fahrstil des Gegners genau beobachtest, kannst Du gewisse Dinge schon vermuten.

- Für Strecken mit vielen Geraden nimmt man am besten einen Motor mit einer hohen Spitzengeschwindigkeit. Wenn aber viele Hindernisse und Kurven zu meistern sind, eignen sich Motoren mit guten Beschleunigungswerten besser.
- Die Flügel unterscheiden sich in ihren Merkmalen. Einige bringen mehr Geschwindigkeit, andere mehr Beschleunigung. Es existieren aber auch Flügel mit magischen Kräften.

Tips für den Kampf

- Am Anfang solltest Du die Spezial-Attacken üben. Wenn Du in der Lage bist, normale und geladene Schüsse der Situation entsprechend gezielt einzusetzen, hast Du quasi die Aufnahmeprüfung bestanden.
- Fernlenk-Bomben und Minen-Wandler sind schwer zu handhaben. Wenn Du die Bewegungen Deines Gegners im voraus checkst, bist Du schon fast ein Profi!
- Um im Multiplayermodus zu siegen, gehören neben optimaler Ausstattung und Fahrtechnik auch der Wille zum Erfolg dazu. Gib niemals auf, denn durch geschicktes Einsetzen von Gegenständen kannst Du den Spieß auch kurz vor Schluß noch umdrehen!
- Wenn Du die Spezial-Attacken gemeistert hast, kommen als nächstes die Gegenstände an die Reihe. Damit können Hindernisse aus dem Weg geräumt werden. Dazu mußt Du aber die Strecke sehr gut kennen.

Precaución

- Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation™. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse.
- Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation™ para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation™ para fuera de Europa.
- Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation™.
- Inserte el disco en la PlayStation™ con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba.
- Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos.
- Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave.
- No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad.
- No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

- Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola.
- No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco.
- Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla.
- Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.)

Si tienes algún problema con este producto, ponte en contacto con nuestra servicio al consumidor, llamando al 0034/91/563 67 88



En una carrera de robots todo está permitido con tal de conseguir la victoria.

Megaman se impone este reto en Megaman Battle & Chase.

Comienza una competición nunca vista.

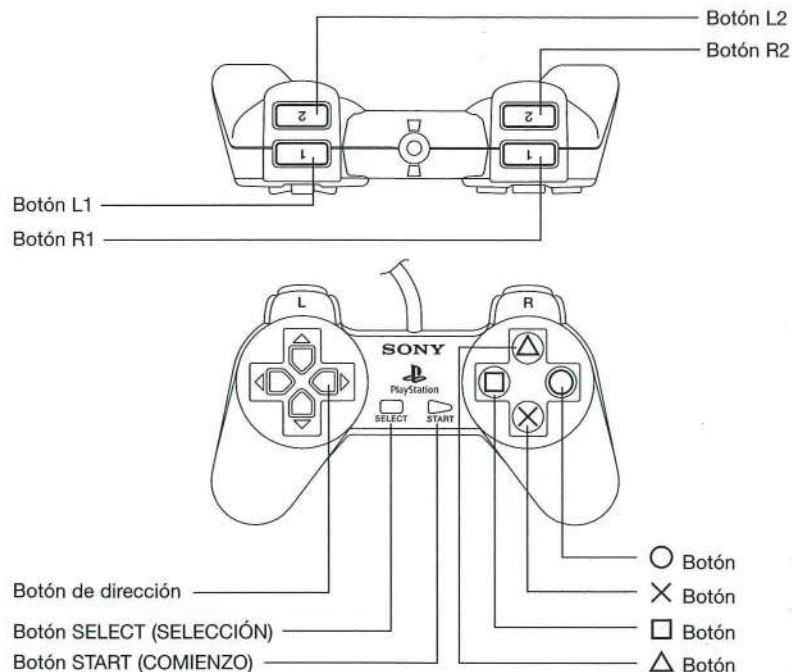
CONTENIDO

El Mando	70
La pantalla de juego	72
Las reglas de juego	72
Ataques Especiales	73
Los obstáculos	73
Los objetos	74-75
El inicio del juego	75
Modo Grand Prix.....	76
Modo 2 jugadores	77
Modo Prueba contra reloj.....	77
Las opciones	78
Almacenamiento y carga de los tanteos.....	79
Los conductores y sus vehículos	80-85
Los circuitos.....	86-88
Consejos y trucos.....	89

©1998 Infogrames. Reservados todos los derechos. Solo para uso privado. Se prohíbe la copia, adaptación, alquiler, reventa, empleo en salas de máquinas recreativas, cobro por uso, retransmisión pública, transmisión por cable, exhibición pública, distribución y extracción de este producto, o de cualquier marca comercial o elemento con derechos de autor que formen parte de él, sin la autorización reglamentaria. Editado por Infogrames. Desarrollado por Capcom.



Mando

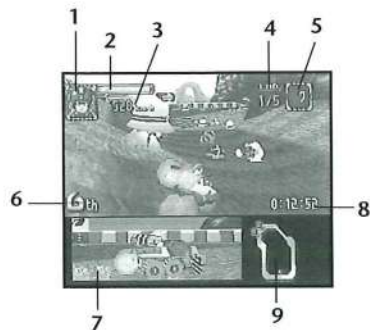


Asignación de los botones en las diferentes pantallas:

	Pantalla	Especial
Botón COMIENZO	Pausa	Comienzo del juego/Interrupción
Botón SELECCIÓN	Cambiar de perspectiva	
Botones de dirección	Controlar la dirección	Control del cursor En el cuadro de nombres: Selección de letras
Botón X	Acelerar	Selección de opciones en los menús Tabla de letras: Selección.
Botón □	Frenar	
Botón O	Utilizar objetos	
Botón △	Provocar al contrario (una vez por vuelta)	En la selección de personajes del modo Grand Prix: Cualidades de los personajes
Botón R1	Ataques especiales	Inserción de nombres: Desplazamiento del cursor hacia la derecha en la ventana de nombres
Botón L1		Inserción de nombres: Desplazamiento del cursor hacia la izquierda en la ventana de nombres

- La asignación de los botones se refiere a la configuración predeterminada. No obstante, en el menú Opciones puede cambiarse dicha asignación (consulta la página 78)
- Modo 2 jugadores pueden participar un máximo de dos jugadores. En este caso, tendrás que conectar un segundo Mando.
- Para comenzar un nuevo juego, debes pulsar simultáneamente el Botón SELECCIÓN y el Botón COMIENZO y mantenerlos pulsados durante unos dos segundos.

LA PANTALLA DEL JUEGO



- 1- Ventana de personajes
- 2- Barra de energía especial (consulta la página 73)
- 3- Tacómetro Indicador de la velocidad
- 4- Número de vueltas Número actual de vueltas
- 5- Ventana de objetos Consulta la página 74
- 6- Orden Posición actual en la carrera
- 7- Cámara de TV Muestra la carrera desde otra perspectiva
- 8- Tiempo total Tiempo transcurrido desde el comienzo
- 9- Tarjeta Muestra el circuito y las de todos los participantes de la carrera

LAS REGLAS DEL JUEGO



Las reglas de Battle & Chase

El ganador será aquel corredor que consiga terminar el número de vueltas predeterminado y cruce la línea de meta antes que los demás. Cuando esto ocurra, la carrera habrá terminado.

Los participantes tienen plena libertad para poner obstáculos a cualquiera de sus rivales en la carrera.

El tiempo límite de cinco minutos debe cumplirse de forma estricta. Si se sobrepasa dicho límite, la carrera será declarada nula, independientemente de la posición en la que se encuentren los corredores.

ATAQUES ESPECIALES

Todos los vehículos disponen de dos tipos de armas especiales de ataque.

Por ejemplo, Megaman puede pulsar los **Botones R1** para disparar fuego continuo.



ráfaga de balas, que es mucho más violenta que un simple disparo.



Si no pulsas el **Botón R1**, se irá llenando la barra de energía. Una vez que dicha barra esté completamente llena, podrás pulsar el **Botón R1** para disparar una



Cada personaje tiene diferentes ataques especiales. (Consulta la página 80: Los conductores y sus vehículos)

LOS OBSTÁCULOS

En los circuitos de carretera y de todo terreno que se recorren en Battle & Chase, los jugadores se ven acechados por multitud de trampas y obstáculos.



Plataforma de aceleración



Plataforma de frenado



Minas

Los organizadores de la carrera disponen además una gran cantidad de obstáculos. Podrás arrollar sin problemas a los casquitos y a los pilones. Esto no será posible, sin embargo, en el caso de los cascos Jumbo. Para vencerlos, tendrás que utilizar inevitablemente ataques especiales y objetos especiales.




Casquitos



Cascos Jumbo

LOS OBJETOS

La pequeña ventana que aparece en la esquina superior derecha de la pantalla te muestra los diferentes objetos que puedes obtener en el transcurso de la carrera. Un generador casual determina el objeto que recibes en cada momento.

Ten en cuenta la cifra que aparece en primer lugar en la ventana. Se trata del número de obstáculos que tendrás que superar para poder activar el generador casual. Para poder utilizar el objeto que recibas, deberás pulsar el Botón .

Hay siete objetos diferentes que podrás recopilar a lo largo del circuito.

Bloqueo

Impide que el rival realice ataques especiales durante un período determinado.





Contador

Si utilizas un contador contra uno de tus rivales, éste tendrá que superar diez obstáculos más de lo habitual antes de poder recibir un objeto especial.

(Atención: Esta opción sólo puede utilizarse en carreras contra rivales humanos).



Bombas teledirigidas

Si pulsas el Botón , podrás largar bombas teledirigidas. Para que exploten, pulsa otra vez el Botón .



Convertidor de minas

Transforma todos los obstáculos en minas durante un período de tiempo determinado.



Potencia Nitro

El vehículo es invulnerable y más rápido durante un tiempo.



Ráfaga de rayos

Lanza rayos contra todos los rivales. La potencia de los vehículos rivales se reduce durante un tiempo.



Oportunidad triple

Tu próximo objeto tendrá un efecto tres veces superior. Esta es tu oportunidad para que la carrera se decida a tu favor.



COMIENZO DEL JUEGO



Modo Grand Prix

Sólo los mejores pueden avanzar. Las carreras se transmiten en directo en el programa televisivo Battle & Chase. Si quieres mejorar tu bolido, puedes quitarle a tus rivales piezas de recambio.

Modo 2 jugadores

Echate una carrera con tu contrincante utilizando el vehículo que tan cuidadosamente has equipado.

Modo Contra Reloj

Se trata de una carrera contra reloj. Tendrás que batir los récords de vueltas y de circuitos.

Opciones

Aquí puedes personalizar la asignación de los botones y consultar o comparar tus propios récords (consulta la página 78).

MODO GRAND PRIX

Si seleccionas el Modo Grand Prix, aparecerán las opciones "Nueva Partida" y "Continuar". Para comenzar una nueva partida, deberás seleccionar "Nuevo juego". Si deseas continuar una partida ya empezada, tendrás que elegir "Continuar".

Selección de los conductores

Si comienzas una nueva partida seleccionando "NUEVO JUEGO", deberás seleccionar en primer lugar un conductor. Elige al conductor que desees utilizando los Botones de Dirección y pulsa el Botón Cruz para confirmar tu selección. Si deseas ver una descripción de los vehículos, pulsa el Botón Cuadrado antes de confirmar tu selección con el Botón ☐.

Inserción de nombres

Una vez seleccionado un conductor, aparecerá el menú para la selección de nombres. Utiliza los Botones de dirección para seleccionar las letras y, a continuación, pulsa el Botón Cruz para confirmar tu selección. El nombre que indiques será el que aparecerá cuando se designe la puntuación.

(Podrás cambiar los nombres posteriormente en el modo Opciones. Consulta la página 78).



La selección del circuito

La carrera Battle & Chase está a punto de comenzar. Nos encontramos en los estudios desde donde se va a televisar la carrera Battle & Chase. Por supuesto, puedes elegir personalmente el circuito de la carrera. Si consigues el primer puesto en todos los circuitos, serás el vencedor de la carrera.

Además, puedes repetir tantas veces como desees los circuitos que ya has superado y en los que has logrado la victoria.

Configuración

Una vez que hayas seleccionado un circuito, podrás cambiar a continuación las piezas de tu vehículo. Si aún no dispones de componentes adicionales para tu vehículo, esta pantalla no aparecerá.

Ten en cuenta que los componentes que selecciones para tu vehículo deberán ser los adecuados para el circuito de carrera de que se trate. De lo contrario, te resultará muy difícil lograr la victoria.

La carrera

Cuando hayas cambiado los componentes del vehículo, se presentarán los participantes de la carrera. Acto seguido, la carrera podrá comenzar.

Conseguir repuestos para los vehículos

Si has logrado el primer puesto, obtendrás de uno de tus rivales una pieza para tu vehículo (un motor, una aleta o una rueda). De esta manera, podrás utilizar dicho componente en tu propio coche y hacerte con un coche con un equipamiento de primera.



MODO 2 JUGADORES

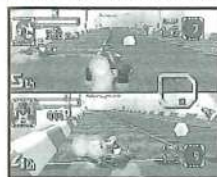
Si seleccionas el Modo 2 jugadores, aparecerá la selección: "CONTRA OTRO JUGADOR" y "CONTRA LA COMPUTADORA". Si quieres competir contra un amigo, selecciona la opción "VS HUMAN". Si deseas medir tus fuerzas contra la computadora, selecciona "VS COM".

* La opción "CONTRA OTRO JUGADOR" sólo puede seleccionarse si hay un segundo Mando conectado.

Puedes realizar por ti mismo la selección de tu conductor, tu circuito y tus conductores rivales. Si al elegir a los conductores seleccionas el icono Tarjeta de memoria, podrás importar conductores almacenados en el modo Grand Prix o en el modo 2 jugadores. El segundo jugador también podrá cargar sus datos en el juego.



Si has seleccionado la opción "CONTRA OTRO JUGADOR", la pantalla se dividirá en dos. El primer jugador se mostrará en la mitad superior, mientras que el segundo aparecerá en la mitad inferior. En el modo 2 jugadores no es posible grabar la partida.



MODO CONTRA RELOJ

En este caso, el único objetivo es correr en un tiempo récord. Por esta razón, no hay más corredores en el circuito. Como objetos especiales pueden utilizarse, por lo tanto, los nitropropulsores.

- Tras finalizar cada carrera, podrás guardar tus mejores tiempos en la Tarjeta de memoria. Si has conseguido batir tu propio récord, te aconsejamos que guardes tus tiempos.



- Los tiempos récord se almacenan de forma separada, en función de si corresponden al modo Gran Prix o al modo Contra Reloj. Para ver todos los tiempos récord, deberás activar el menú Opciones (consulta la página 78).

LAS OPCIONES

En el menú de opciones se pueden efectuar las distintas configuraciones.

Sonido

Utiliza los Botones de dirección para seleccionar si deseas escuchar el sonido en mono o en estéreo.

Nivel de dificultad

Utiliza los Botones de dirección para seleccionar un grado de dificultad de 1 a 4 para el modo 2 jugadores. Dependiendo del nivel seleccionado, cambiará la eficacia de los rivales y el emplazamiento de los obstáculos.

Configuración de los botones

Aquí puedes realizar una nueva asignación de los botones del Mando.

Cambiar nombre

Aquí puedes modificar los nombres de los vehículos que están grabados en la Tarjeta de memoria.

Récord Modo Grand Prix

Aquí puedes activar los tiempos récord que has conseguido y grabado en el modo Grand Prix.

Récord Modo Contra Reloj

Aquí puedes activar los tiempos récord que has conseguido y almacenado en la prueba contera reloj.

Guardar opciones

Aquí puedes guardar la configuración del juego. De este modo, dicha configuración se cargará cada vez que inicies una nueva partida.

Cargar opciones

Aquí puedes cargar la configuración del juego. Si la tarjeta de memoria está insertada durante el juego, podrás leer la configuración realizada.



ALMACENAMIENTO DE LOS TANTEOS

Para almacenar un tanteo, necesitarás una tarjeta de memoria. Este juego necesita un bloque de memoria libre para cada tanteo que desee guardarse.

Atención: Si extraes la tarjeta de memoria mientras se están cargando o grabando datos, podrá quedar dañada la partida.

Grabando y cargando en el modo Grand Prix

- Independientemente de si has ganado una pieza para tu vehículo o de si has perdido la carrera en el modo Grand Prix, podrás grabar los resultados obtenidos. Al hacerlo, se almacenará la partida y los datos del vehículo. Puedes grabar hasta 3 partidas en una tarjeta de memoria. (Los mejores tiempos se almacenarán de forma automática. Para verlos, deberás seleccionar la opción Grand Prix Mode Record del menú de opciones.
- Si al comenzar has seleccionado el modo Grand Prix, podrás cargar antiguas partidas seleccionando "Continuar". Al seleccionar los conductores en el modo 2 Jugadores y en el modo Contra Reloj, podrás cargar vehículos que hayas equipado en el modo Grand Prix.

Grabando en el modo Contra Reloj

- Los mejores tiempos que hayas conseguido en la Contra Reloj podrán grabarse al finalizar la carrera. Para ver los récords conseguidos, selecciona el elemento TA Record Mode en el menú de opciones.

Grabando y cargando en el menú de opciones

- Para grabar las partidas en el menú de opciones, selecciona "Opción Guardar" dentro de dicho menú. La configuración de las opciones almacenados se cargarán automáticamente cuando se conecte la consola. Si la tarjeta de memoria no se inserta hasta después de haber encendido, podrás cargar las partidas tanteos seleccionando "Opción Cargar".

LOS CONDUCTORES Y SUS VEHÍCULOS

MEGAMAN RUSH ROADSTAR

En el transcurso de una tormenta ha caído un rayo en el laboratorio de investigaciones del profesor Light, lo que ha provocado la destrucción de su



superordenador. "El pobre profesor ya no podrá seguir trabajando a partir de ahora", pensó Megaman.

"Participaré en Battle & Chase y le compraré al profesor un nuevo ordenador".

Ataques especiales

Fuego continuo

Para luchar contra los obstáculos de forma eficaz, pueden utilizarse las ráfagas de fuego continuo.

Descarga

Se trata de un disparo muy eficaz con el que podrás derribar a tus contrincantes..

ROLL POP'N'BEAT



Roll ha descubierto que Megaman va a participar en la carrera Battle & Chase. En realidad, su deseo era dispararle, pero el impulso de correr fue al final mucho más fuerte.

"Una carrera de coches ... ¡Esa sería mi oportunidad! ¡Prepárate, Megaman!"

Ataques especiales

Salto

Los obstáculos y los ataques pueden sortearse realizando diversos saltos.

Ataque con voltereta

Se trata de un salto con un giro. De este modo, se consigue derribar a los rivales que están en las inmediaciones.

PROTOMAN RED STRIKER



La cuantía del premio que conseguirá el ganador de la carrera constituye una de las preocupaciones de Protoman.

"No querrá Wily dejar pasar esta oportunidad, ¿verdad?"

Así pues decide participar en la carrera armado con un buen arsenal.

Ataques especiales

Escudo

Rechaza los ataques de los rivales. También puede moverse hacia delante y hacia atrás.

Proto disparo

Un disparo de energía que sigue a su objetivo y hace rodar a los rivales.

BASS TREBLE DARK STAR



Cuando Bass se entera de que Megaman va a participar en Battle & Chase, se apunta también para hacerlo.

"Megaman y una carrera de coches? Mmm, sin duda una buena oportunidad para demostrar quién es el mejor".

Ataques especiales

Fuego continuo de Bass

Un disparo de energía con una función continua. Resulta adecuado para retirar los obstáculos del camino.

Tiro potente de Bass

Es un fuerte disparo de energía que consigue derribar al rival.

GUTSMAN WILD ARMS

Como es muy grande, este personaje necesita una dosis muy alta de energía. Es hora de repostar.

"Con el dinero del premio podré comprar todas las celdas de energía que quiera"



Ataques especiales

Super Arm

Con sus poderosos brazos lanza bloques de piedras a través de todo el terreno.

Terremoto

Martillea el suelo para provocar un terremoto.

QUICKMAN SONIC FORMULA

Quickman se considera el mejor en lo que a velocidad se refiere. Es evidente que también pretende participar en la carrera.

"No hay nadie que conduzca con más rapidez."



Ataques especiales

Deslizamiento

Permite mover el automóvil hacia la izquierda o hacia la derecha con gran rapidez. Resulta muy útil cuando se desean sortear los obstáculos que aparecen en el camino.

Turbo rápido

La velocidad y la aceleración aumentan durante un breve periodo de tiempo. Ahora bien, si al utilizar esta habilidad chocas contra otro coche o contra algún tipo de obstáculo, tu coche será derribado.

ICEMAN COOL MOBILE

A Iceman no le gusta el calor del verano y, por ello, este año desearía pasar sus vacaciones en el Polo Sur. Pero para hacerlo necesita mucho dinero.

"Con el dinero del premio podré pagarme unas buenas vacaciones de verano".



Ataques especiales

Bloque de hielo

Coloca un gran bloque de hielo en medio del camino; esto provoca que el coche que llega detrás se salga de la calzada.

Congelación

Lanza bombas de hielo y congela los vehículos de los rivales.

SHADOWMAN SHINOBI MASTER

A Shadowman le encanta asustar a la gente. Con el dinero del premio que gane en la carrera Battle & Chase quiere construirse una granja Ninja que oculte muchas emboscadas y trampas.



"Ganaré la carrera utilizando mis trucos Ninja".

Ataques especiales

Estrellas arrojadizas

Lanza armas arrojadizas que reducen durante un tiempo la velocidad del coche que avanza en primer lugar.

Cortina de humo

Genera una espesa nube de humo, por lo que dificulta la visibilidad del conductor que avanza por detrás.

NAPALM MAN PATRIOT BOMBER

Este personaje es un coleccionista apasionado de carros de combate y aviones de caza. Su objetivo es abrir su propio museo de armas. Esta es la razón por la que necesita el dinero del premio.

"No importa el número de rivales a los que tenga que enfrentarme. Conseguiré apartarlos de mi camino utilizando mis bombas".

Ataques especiales

Napalmman posee armas muy potentes. Puede lanzar bombas a los rivales que están detrás de él o a los que están delante y, así, consigue apartarlos de su camino

SPRINGMAN SURPRISE BOXER

Springman es un ser feliz. Lo único que le preocupa es su ligero peso. Con el dinero del premio, podrá comprar pesadas piezas para su vehículo y, de este modo, su vida no será tan ligera.

"Dejaré K.O. a todos mis rivales con gran facilidad".

Ataques especiales

Springmann está protegido por sus muelles, pues no sólo absorben los violentos ataques de los rivales, sino que constituyen, a su vez, una poderosa arma de ataque.

OTROS COMPETIDORES

* No puedes controlar estos vehículos ni tampoco puedes robar ninguno de sus componentes.

ROADER

Participa en esta carrera todos los años, pero aún no ha conseguido ganarla nunca. Probablemente funcionaría mejor si dispusiera de un arma..

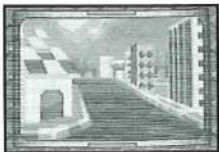
YELLOW DEVIL

Uf! No hay duda de que el viejo Yellow Devil trama realizar alguna de sus fechorías en la carrera. Su especialidad son las embestidas con su pesado coche.

JOE

Aunque hace muy poco tiempo que ha obtenido el carnet de conducir, se arriesga sin miedo a salir a la pista. Ten cuidado con las mini-bombas que dispersa por el circuito de carreras.

LOS CIRCUITOS DE LA CARRERA

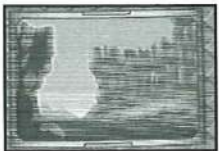


CIRCUITO DE CALLE

Se trata de una calle de la ciudad que se ha convertido en circuito de carreras. Lo mejor es que empieces por aquí, puesto que el nivel de dificultad es muy bajo.

CIRCUITO DE MONTAÑA

Consta fundamentalmente de pistas que pasan a través de una montaña rocosa. El circuito presenta grandes cambios de altitud y es muy ancho. Pero ten cuidado: el último tramo del circuito está totalmente plagado de minas.

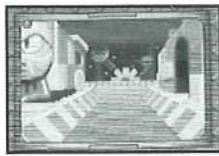


CIRCUITO DE CRISTAL

Se trata de un resplandeciente circuito en una cueva que tiene paredes de cristal. Presenta alguna cuevas arriba y abajo. Aquí se necesitan cualidades de acrobacia.

CIRCUITO DEL ATARDECER

Se trata de un romántico circuito que se recorre al atardecer. Como una parte del circuito es de doble sentido, hay que tener cuidado con los coches que vienen en sentido opuesto.



CIRCUITO DE LA FÁBRICA DE JUGUETES

Este circuito se encuentra en una fábrica de juguetes. A lo largo del circuito hay diversos conmutadores que modifican las cualidades del terreno. Se trata de un trayecto ciertamente turbulento.

CIRCUITO DEL POLO SUR

Un gélido mundo de hielo y nieve. La mayor parte de este congelado circuito está cubierta de poderosas columnas de hielo. Tendrás que tener cuidado para no escurrirte y caerte.

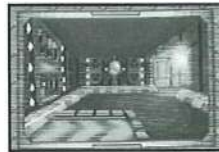


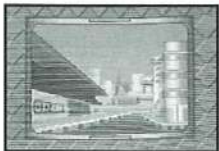
CIRCUITO DEL DESFILADERO

Un circuito lleno de desfiladeros montañosos. Debes evitar por todos los medios el río que fluye a través de esta región, pues es muy difícil de transitar.

CIRCUITO DE LA FÁBRICA DE ARMAS

En este caso es una fábrica de armas remodelada la que sirve como escenario. En el suelo hay multitud de bandas deslizantes que desviarán tu vehículo de su camino.





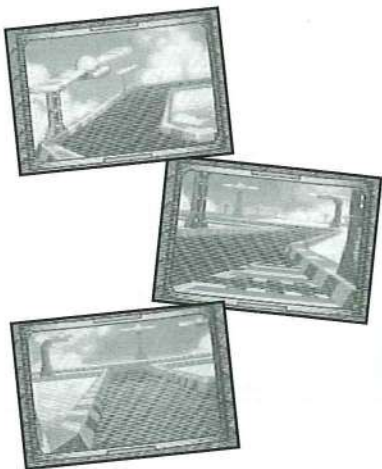
CIRCUITO DE CIUDAD

Es parecido al circuito de calle, pero se encuentra en medio de la ciudad. Aquí se han montado paredes móviles que comienzan a desplazarse cuando alguien dispara contra ellas.



CIRCUITO DEL HIELO SÓLO DISPONIBLE EN EL MODO 2 JUGADORES

Este circuito está flotando en el aire y es accionado por un enorme rotor. Este circuito se ha concebido específicamente para el Versus Mode (Modo 2 jugadores), por lo que no está disponible en el modo Grand Prix. El grado de dificultad es en este caso bajo.



CONSEJOS Y TRUCOS

Consejos para los circuitos

- Los obstáculos del Circuito del atardecer suben cuando se pasa por encima con el coche. Así pues, tendrás que tener cuidado si tienes un rival delante.
- Las bandas deslizantes del Circuito de la fábrica de armas se desplazan en distintas direcciones. Si conduces en la dirección contraria del movimiento de éstas, perderás una gran cantidad de tiempo.
- Aunque ya hayas superado un circuito, puedes volver a recorrerlo de nuevo. La única diferencia será que los obstáculos estarán colocados en otro lugar y los rivales serán mucho más fuertes.
- Aunque es cierto que los campos de minas del Circuito de montaña son muy peligrosos, no debes despreciar las plataformas de aceleración que se encuentran aquí. Si vas muy retrasado en la última vuelta, aún podrás contraatacar utilizándolas.

Consejos para los componentes de los vehículos

- Hay neumáticos que están diseñados para circuitos de carretera o lo contrario. Averigua cuáles son las más adecuadas para los circuitos Offroad.
- No basta ganar una carrera para poder robar la carrocería del rival. Sólo conseguirás ésta si has conseguido el motor, el "spoiler" y las ruedas del mismo conductor. Pero no creas que es tan fácil ganar muchas veces contra el mismo rival.
- La información precisa sobre las cualidades del componente de un vehículo sólo la obtendrás cuando tengas dicho componente en tu poder. Ahora bien, si observas el estilo de conducción de tu rival podrás intuir muchos detalles.

- Para circuitos con muchos trayectos rectos, lo más aconsejable es utilizar un motor con una velocidad máxima muy alta. Por el contrario, si hay que sortear muchos obstáculos o muchas curvas, resultan más idóneos los motores con una buena aceleración.
- Las aletas se diferencian en cuanto a sus características. Algunas proporcionan mayor velocidad, mientras que otras facilitan la aceleración. Existen también aletas con poderes mágicos.

Consejos para la lucha

- Al principio debes hacer uso de las Ataques especiales. Si eres capaz de utilizar adecuadamente los disparos normales (cargados en función de la situación), habrás superado prácticamente el examen de admisión.
- Las bombas teledirigidas y los convertidores de minas son muy difíciles de manejar. Si compruebas de antemano los movimientos de tu contrincante, te convertirás en todo un profesional.
- Para poder lograr la victoria en el Modo 2 jugadores, no sólo tendrás que disponer de un equipamiento óptimo y de una técnica excepcional, sino que tendrás que tener la voluntad de ganar. No te des nunca por vencido, pues si utilizas con habilidad los objetos puedes dar la vuelta a la carrera en el último momento.
- Una vez que domines los ataques especiales, tendrás que comenzar a dominar los objetos. Éstos te ayudarán a apartar los obstáculos de tu camino. Pero para ello, deberás conocer el circuito a la perfección.

Precauzioni

Questo dischetto contiene software per la console PlayStation™. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine poiché potrebbe danneggiarsi. ● Questo dischetto inoltre è adatto solamente ai requisiti tecnici della PlayStation™ in versione europea e non può essere quindi utilizzato su altre versioni della PlayStation™. ● Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation™. ● Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. ● Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. ● Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido. ● Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. ● Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poiché potrebbe causare errori di funzionamento.

Per la salute.

● Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. ● Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. ● Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. ● Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

Il numero telefonico del Servizio Clienti (Customer Service No.) si trova sul retro di questo manuale

Distribuzione:
Halifax SPA
Via Bisceglie 71
20152 Milano
Italia
www.halifax.it

©1998 Infogrames. Tutti i diritti riservati. Solo per uso domestico. Sono proibiti la copia, l'adattamento, l'affitto, l'imprestito, la rivendita, l'uso in sale giochi, l'uso dietro pagamento, la diffusione televisiva e via cavo, la rappresentazione in pubblico, la distribuzione o estrazione di questo prodotto o di qualsiasi marchio registrato o copyright che appartiene a questo prodotto. Pubblicato da Infogrames. Sviluppato da Capcom.



SLES-00766



**In una corsa fra
robot tutto è
permesso e
tutti hanno
occhi solo per
il vincitore.**

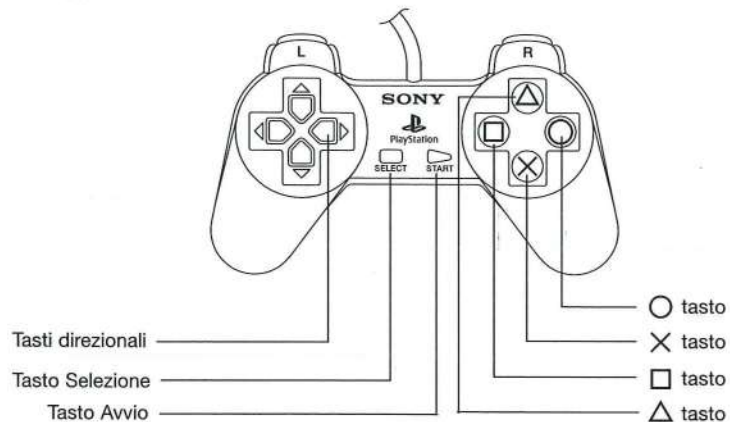
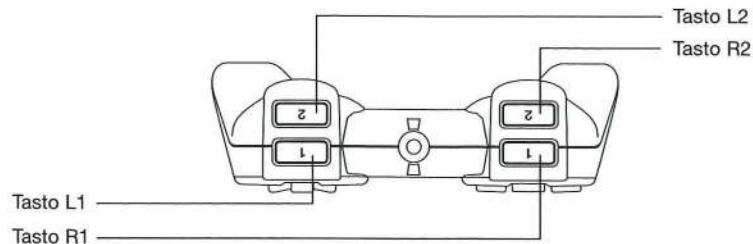
**Megaman
raccolge
questa sfida in
Megaman Battle
& Chase...**

**...e così inizia una
gara senza precedenti!**

SOMMARIO

Il Controller	92
La schermata di gioco	94
Le regole del gioco.....	94
Abilità speciali.....	95
Ostacoli	95
Gli oggetti.....	96-97
Come iniziare una partita	97
Gran Premio	98
Due giocatori	99
Corsa contro il tempo	99
Le opzioni.....	100
Caricamento e salvataggio di una partita ...	101
I piloti e le loro auto.....	102-107
Le piste	108-110
Consigli e suggerimenti	111

Controller

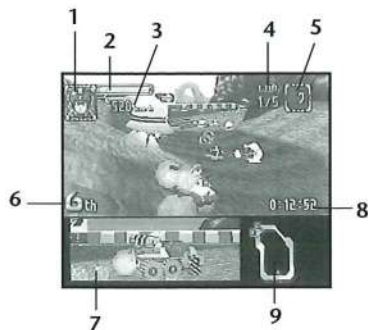


Funzioni dei tasti nelle diverse fasi del gioco:

	Durante la gara	Funzioni Aggiuntive
Tasto Avvio	Pausa	Partenza e arresto del gioco
Tasto Selezione	Cambio di prospettiva	
Tasti direzionali	Controllo direzionale	Manovra del cursore Scelta delle lettere nel tabellone dei nomi
Tasto X	Acceleratore	Scelta nei menu Scelta delle lettere nel relativo elenco
Tasto □	Freni	
Tasto O	Uso degli oggetti	
Tasto △	Provocazione dell'avversario (una volta per ogni giro)	Durante la scelta del personaggio in modalità Gran Premio: caratteristiche del personaggio
Tasto R1	Abilità speciali	Spostamento a destra del cursore quando si inserisce il nome
Tasto L1		Spostamento a sinistra del cursore quando si inserisce il nome

- Le funzioni dei tasti indicate prima sono quelle tipiche, ma puoi sempre cambiarle sfruttando il menu delle opzioni. Leggi a pagina 100 per saperne di più.
- In modalità Due giocatori si possono avere fino a due giocatori contemporaneamente. In questo caso, dovrai collegare alla console un secondo controller.
- La partita può essere fatta ripartire da capo tenendo premuti contemporaneamente i tasti Selezione e Avvio per circa due secondi.

LA SCHERMATA DI GIOCO



- 1- Finestra del personaggio
- 2- Barra dell'energia speciale
- 3- Tachimetro
- 4- Numero di giri (Lap)
- 5- Finestra dell'oggetto
- 6- Graduatoria
- 7- Ripresa TV
- 8- Tempo totale
- 9- Mappa

(vedi pagina 95)
Indica la velocità attuale
Mostra il numero effettivo del giro attuale
Vedi pagina 96
Le varie posizioni in classifica durante la gara
Mostra la corsa da un'altra prospettiva
Il tempo complessivamente trascorso dalla partenza
Mostra la pista e le posizioni di tutti i concorrenti

LE REGOLE DEL GIOCO



Le regole di Battle & Chase

Il vincitore è colui che per primo porta a termine tutti i giri previsti per la gara e attraversa la linea del traguardo. A quel punto, la gara si considera terminata.

Ogni partecipante è libero, durante la gara, di intralciare qualunque concorrente.

Il limite di tempo di cinque minuti non è in nessun caso superabile. Se si arrivasse a tale limite, la gara verrebbe considerata non valida indipendentemente dalle posizioni raggiunte da chicchessia.

ABILITÀ SPECIALI

Ogni veicolo dispone di due diversi tipi di armi per attaccare gli avversari. Per esempio, Megaman può attivare i Megarazzi premendo il tasto R1.



Quando il tasto R1 non è premuto, la barra di energia si ricarica. Non appena la barra è arrivata al massimo, puoi premere il tasto R1 per scaricare questa concentrazione di energia. Ciò conta come un attacco normale.



Ogni personaggio ha proprie Abilità speciali. Vedi pagina 102: I piloti e le loro auto.

OSTACOLI

Lungo le strade e i tracciati fuoristrada di Battle & Chase sono in agguato un gran numero di trappole e ostacoli.



Piattaforma di accelerazione Piattaforma di frenatura



Mine

Gli organizzatori della corsa tengono in serbo anche una buona varietà di ostacoli. Puoi passare sopra i caschi e i pilastri, ma quando incontri i caschi Jumbo puoi farcela soltanto usando le Abilità speciali e gli oggetti speciali.



Caschi



Casco Jumbo



Pilastro

GLI OGGETTI

La piccola finestra che si trova nella parte superiore destra del video ti mostra i diversi oggetti che puoi



ottenere nel corso della gara. Un generatore casuale decide quale oggetto riceverai.

Il numero che appare per primo nella finestra indica quanti ostacoli dovrai rimuovere, deciso da un generatore casuale. Gli oggetti che riceverai potranno essere attivati premendo il tasto **O**.

Esistono sette diversi tipi di oggetti che potrai raccogliere strada facendo.

Neutralizzatore

Ferma per un certo periodo di tempo le Abilità speciali degli avversari.



Incrementatore

Usando un Incrementatore contro un avversario, questi dovrà rimuovere dieci ostacoli in più del normale prima di ricevere un oggetto speciale. (Attenzione: si può usare soltanto contro un avversario umano)



Bombe teleguidate

Premendo il tasto **O** più volte è possibile lanciare bombe teleguidate.



Convertitore di mine

Converte tutti gli ostacoli in mine per un limitato periodo di tempo.



Nitro

Fa diventare per un certo tempo la tua vettura velocissima e invulnerabile.



Fulminatore

Scarica una serie di fulmini contro tutti gli avversari. La potenza dei loro veicoli verrà ridotta per un certo periodo di tempo.



Triplicatore

L'oggetto a te più vicino diventerà tre volte più efficace, ma c'è la possibilità che la tua corsa finisca bruscamente!



COME INIZIARE UNA PARTITA



Gran Premio

Solo i migliori potranno vincere! La corsa viene trasmessa dal vivo in televisione nello spettacolo Battle & Chase. Ruba i pezzi dalle vetture nemiche equipaggiando la tua di tutto punto!

Due giocatori

Sfida un altro giocatore a chi corre di più! Anche qui potrai scegliere fra diversi veicoli dotati di equipaggiamenti speciali.

Corsa contro il tempo

Una gara contro il tempo. Prova a realizzare i tuoi record sul giro e sulla distanza!

Opzioni

Qui potrai definire le singole funzioni dei tasti e confrontare i tuoi record (vedi pagina 100).

GRAN PREMIO

Scegliendo l'opzione Gran Premio, vedrai evidenziate le opzioni "Nuova partita" e "Continua". Se vuoi iniziare una nuova partita, scegli "Nuova partita", mentre se vuoi portare avanti una partita già in corso scegli "Continua".

Scelta del pilota

Quando inizi una nuova partita grazie all'opzione "Nuova partita", devi scegliere un pilota. Usa i tasti direzionali per muoverti fra i piloti a disposizione e premi il **tasto X** quando hai deciso. Premendo il tasto Quadrato vedrai apparire una descrizione del veicolo del pilota in questione.



Inserimento del nome

Dopo aver scelto il pilota, dovrai specificare un nome. Usa i tasti direzionali per muoverti fra i caratteri a disposizione e premi il **tasto X** quando hai scelto. Il nome così inserito verrà usato per indicarti in graduatoria. Potrai modificarlo in seguito nel menu delle opzioni: vedi pagina 100.

La scelta della pista

La gara Battle & Chase inizierà fra poco.

Ti ritroverai nello studio televisivo della trasmissione Battle & Chase e potrai scegliere una pista dove gareggiare. Quando sarai arrivato primo in tutte le piste, sarai proclamato vincitore.

Potrai tornare a gareggiare tutte le volte che vorrai anche sulle piste dove hai già vinto.

Personalizzazione dell'auto

Dopo aver deciso su quale pista vuoi gareggiare, potrai scegliere quali componenti speciali mettere sulla tua vettura. Nel caso che tu non possieda ancora una data componente, la vedrai apparire oscurata.

Cerca sempre di scegliere pezzi che ti potranno essere utili sulla pista che stai per affrontare, altrimenti ti sarà difficile vincere.

La corsa

Dopo aver scelto le componenti per l'auto, i partecipanti si riuniranno in pista. La corsa potrà così iniziare.

Come ricevere nuove componenti

Quando sarai riuscito ad arrivare primo, riceverai una componente (motore, alettone o gomme) che potrai montare sulla tua vettura. Quando avrai accumulato un certo numero di pezzi, avrai realizzato un'auto su misura per te.

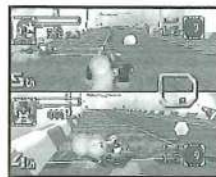


DUE GIOCATORI

Scegliendo l'opzione Due giocatori, vedrai evidenziate le opzioni "TESTA A TESTA" e "CONTRO IL COMPUTER". Se vuoi giocare contro un avversario in carne e ossa, scegli "TESTA A TESTA", mentre se preferisci un avversario controllato dall'intelligenza artificiale scegli "CONTRO IL COMPUTER".

* L'opzione "TESTA A TESTA" può essere scelta solo se hai attaccato un secondo controller.

Potrai scegliere il tuo pilota, la pista e l'antagonista. Scegliendo il simbolo di un pilota presente nella Memory Card, potrai trasportare nella modalità Due giocatori un pilota che hai già usato in quella Gran premio. Anche il tuo antagonista può caricare i propri dati nel gioco.



Se hai scelto l'opzione "TESTA A TESTA", durante il gioco vedrai lo schermo diviso in due metà. Il giocatore numero uno apparirà nella metà superiore, mentre il numero due si troverà in quella inferiore. Ma va detto che quando si gioca Due giocatori non è possibile salvare nessuna partita.

CORSA CONTRO IL TEMPO

In questa modalità si può gareggiare unicamente per stabilire tempi record: non troverai nessun altro pilota in pista. Inoltre, gli unici oggetti speciali a disposizione saranno le Nitro.

- Dopo ogni corsa, potrai salvare i tuoi tempi sulla Memory Card. In particolare, sarebbe opportuno memorizzare un tempo record appena ottenuto.
- I tempi record per le modalità Gran Premio e Corsa a tempo sono memorizzati separatamente. Per rivedere i singoli tempi record, basta accedere al menu delle opzioni (vedi pagina 100).



LE OPZIONI

Grazie al menu delle opzioni, potrai modificare diversi parametri che riguardano il gioco.

Sonoro

Scegli coi tasti direzionali se il sonoro dovrà essere Mono oppure Stereo.

Due Giocatori: Livello di difficoltà

Scegli coi tasti direzionali un livello di difficoltà fra 1 e 4 per la modalità Due giocatori. In questo modo potrai modificare l'abilità del tuo avversario e la disposizione degli ostacoli.

Configurazione tasti

Ti permetterà di modificare le funzioni dei tasti del controller

Modifica del nome

Ti servirà per modificare il nome della tua vettura, che sarà poi memorizzato sulla Memory Card.

Record nel Gran Premio

Qui potrai rivedere i tempi record da te raggiunti in modalità Gran premio e poi memorizzati.

TA Mode Record Record nella Corsa contro il tempo

Qui potrai rivedere i tempi record da te raggiunti in modalità Corsa contro il tempo e poi memorizzati.

Salvare le opzioni

Ti permetterà di salvare tutte le opzioni del gioco, in modo che vengano caricate automaticamente in ogni nuova partita.

Caricare le opzioni

Ti permetterà di caricare le opzioni di gioco. Dunque, anche se inserirai la Memory Card nel corso di una partita anziché all'accensione, grazie a questa opzione potrai ugualmente recuperare e rendere operative le opzioni salvate.



CARICAMENTO E SALVATAGGIO DI UNA PARTITA

Per salvare una partita, devi usare una Memory Card. I dati occuperanno un blocco di memoria libero.

Attenzione: se tirerai fuori la Memory Card durante l'operazione di salvataggio o caricamento dei dati, rischierai di danneggiare i dati che contiene!

Caricamento e salvataggio per la modalità Gran Premio

- Dopo aver ricevuto una nuova componente per l'auto oppure dopo aver vinto una gara in modalità Gran Premio, potrai salvare la situazione. In tal modo, metterai al sicuro la tua posizione in classifica e la struttura della tua auto. Su una Memory Card trovano posto in tutto tre salvataggi. I tempi record verranno salvati automaticamente assieme a questi dati: potrai rivederli nel menu delle opzioni alla voce Record nel Gran Premio.
- Subito dopo aver scelto la modalità Gran Premio, potrai caricare una vecchia partita salvata scegliendo l'opzione "Continua". Inoltre, quando devi scegliere il pilota nelle modalità Due giocatori e Corsa contro il tempo potrai anche caricare una vettura che hai equipaggiato e salvato in quella Gran Premio.

Salvataggio dei tempi record

- Potrai salvare i migliori tempi da te ottenuti nella modalità Corsa a tempo subito dopo aver finito. Per rivedere i record, dovrai semplicemente passare al menu delle opzioni e scegliere la voce TA Record nella Corsa contro il tempo.

Salvataggio e caricamento nel menu delle opzioni

- È possibile salvare la configurazione grazie alla voce "Salvare le opzioni situata nel menu delle opzioni. I dati salvati verranno caricati automaticamente ogni volta che accenderai la console. Nel caso che la Memory Card sia stata inserita dopo l'accensione, cosa tranquillamente possibile, scegli a mano la voce "Caricare le opzioni.

I PILOTI E LE LORO AUTO

MEGAMAN RUSH ROADSTAR

Durante un temporale, un lampo ha colpito il laboratorio di ricerca del Professor Light, distruggendo il suo



supercomputer. "Il povero professore non potrà più lavorare", si è detto Megaman.

"Parteciperò a Battle & Chase e vincerò, così potrò comperare al professore un nuovo supercomputer!"

Abilità speciali

Megarazzi

Una scarica di potenza motrice per reagire in modo efficace agli ostacoli.

Scarica di energia

Un colpo di grande effetto, con il quale puoi scaraventare via i tuoi avversari.

ROLL POP'N'BEAT



Roll è apparso sulla scena quando Megaman decise di partecipare alla corsa Battle & Chase. All'inizio voleva soltanto assistere alla gara, ma la tentazione di cimentarsi direttamente è diventata sempre più forte.

"Una gara automobilistica nella quale perfino io ho una possibilità! Megaman, tieniti pronto!"

Abilità speciali

Salto

Grazie a un sistema di molle, è possibile sorvolare gli ostacoli e sfuggire agli attacchi.

Attacco rotante

Si tratta di un salto in cui l'auto entra in rotazione. Qualunque avversario che si trovi negli immediati paraggi verrà scaraventato lontano.

PROTOMAN RED STRIKER

Il grosso premio per la gara fa molta gola a Protoman.

"Perché mai dovrei lasciarmi sfuggire una simile possibilità?"

Dopo essersi procurato un robusto sistema di scudi, ha deciso di partecipare alla gara.



Abilità speciali

Scudo protettivo

Protegge dagli attacchi dei nemici. Può anche essere spostato fra la parte anteriore e quella posteriore dell'auto.

Proto-attacco

Un proiettile di energia che si dirige verso il suo obiettivo e può far ruotare pazzamente su se stesso un avversario.

BASS TREBLE DARK STAR

Dopo aver scoperto che Megaman partecipa alla corsa Battle & Chase, Bass ha deciso di fare altrettanto.

"Megaman in una gara automobilistica? Mmmm, è una buona occasione per dimostrare chi di noi è il migliore."



Abilità speciali

Spazzatutto

Un colpo di energia concentrata, adatto per spazzare via gli ostacoli dalla strada.

Mazza di Bass

Una forte scarica energetica, capace di scagliare via un nemico.

GUTSMAN WILD ARMS

Essendo così grosso, consuma in breve tempo un'incredibile quantità di energia, ma finalmente è arrivato il momento di fare rifornimento.

"Con i soldi del premio, potrò comperarmi tante nuove celle di energia!"

Abilità speciali

Super braccio

Questo gigantesco braccio è abbastanza potente da scaraventare macigni verso gli altri concorrenti.

Terremoto

È un violento colpo sul manto stradale, che causa un forte terremoto.



QUICKMAN SONIC FORMULA

Quickman si trova fra i migliori piloti grazie alla sua velocità. Si capisce facilmente che parteciperà anche a questa gara.

"Nessuno guida più velocemente di me!"



Abilità speciali

Scivolata

Fa spostare velocemente l'auto verso destra o sinistra. È molto utile in caso di collisioni durante la gara.

Turbo

Aumenta per breve tempo la velocità di punta e l'accelerazione. Quando la collisione con un altro veicolo o un ostacolo è imminente, può dare uno sprazzo di potenza che permette di schizzare via.

ICEMAN COOL MOBILE

Iceman non ama il caldo estivo. Dunque, quest'anno ha intenzione di andare in ferie al Polo Sud, ma per farlo ha bisogno di molto denaro.

"Con i soldi del premio, trascorrerò un'estate veramente piacevole!"



Abilità speciali

Lanciaghiaccio

Lancia un grosso blocco di ghiaccio sulla pista. Se chi sta dietro lo colpisce, viene scaraventato via.

Congelatore

Lancia bombe di ghiaccio che congelano le auto degli avversari.

SHADOWMAN SHINOBI MASTER

Shadowman ama spaventare la gente. Con i soldi in palio per la gara Battle & Chase, si costruirà una Villa Ninja piena di trappole e pericoli.

"Con l'aiuto dei miei trucchi da ninja, vincerò questa gara!"



Abilità speciali

Shuriken

Lancia le temute stelle ninja, capaci di ridurre per un certo tempo la velocità di un'auto che si trova in coda.

Cortina fumogena

Crea una spessa nube di fumo che impedisce a chi sta dietro di vedere bene.

NAPALM MAN PATRIOT BOMBER

È un appassionato di carri armati e caccia a reazione. Il suo obiettivo è aprire un museo militare, ma per riuscirci ha bisogno del premio in palio.

"Scaraventerò tutte le mie bombe contro chiunque oserà resistermi!"

Attacchi speciali

Napalmman dispone di potenti armi. Può bombardare chi gli si trova davanti e dietro, per tener sgombra la strada attorno a sé.



SPRINGMAN SURPRISE BOXER

Springman è un allegrone, ma ha anche un problema: è preoccupato per la sua leggerezza. Con i soldi del premio si comprerà componenti pesantissime per la sua auto, in modo da non essere più leggero per tutto il resto della sua vita.

"Metterò KO tutti i miei nemici con leggerezza!"

Attacchi speciali

La sua Springman è protetta da potenti molle respingenti, dunque può assorbire l'impeto degli attacchi nemici. Nello stesso tempo, può diventare un'eccezionale arma da attacco.

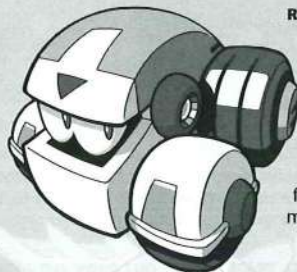


ALTRI CONCORRENTI

* Non puoi scegliere queste auto da pilotare, così come non puoi prelevare da loro alcuna componente da installare sulla tua.

ROADER

Quest'anno ha preso parte alla corsa, ma finora non ha mai vinto. Forse, se le sue armi funzionassero meglio...



YELLOW DEVIL

Ah! Questa vecchia conoscenza della polizia ha deciso di infestare anche le piste! La sua specialità è lo speronamento con la sua pesante vettura.



JOE

Ha ricevuto da poco la patente e con gran faccia tosta ha deciso di cimentarsi in pista. Stai attento alle perfide mini-bombe che si diverte a spargere sulla strada!



LE PISTE

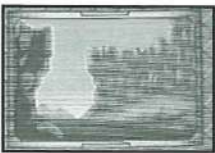


CIRCUITO STRADALE

È un normale tratto di città convertito in circuito di gara. Qui si può correre senza problemi, dato che il livello di difficoltà è piuttosto basso.

PISTA MONTANA

È composto principalmente da tratti fuoristrada che passano per scenari rocciosi. La pista prevede forti dislivelli ed è molto larga, ma attenzione: l'ultimo tratto è zeppo di mine!

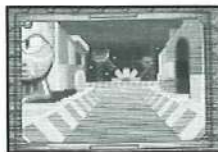


PISTA DEI CRISTALLI

Una scintillante caverna di cristalli con pareti rocciose e passaggi speciali sparsi qua e là. Si presta alla guida acrobatica.

PISTA DEL TRAMONTO

Un tracciato romantico, bagnato dalla luce del tramonto. Un pezzo della pista si può percorrere in entrambi i sensi, dunque devi stare attento al passaggio dei concorrenti.



LA FABBRICA DI GIOCATTOLI

Questa pista è costruita in una fabbrica di giocattoli e vi si possono trovare diversi interruttori che ne cambiano la forma. Insomma, un circuito piuttosto movimentato.

PISTA DEL POLO SUD

Un gelido scenario di neve e ghiaccio. Su questa pista coperta in gran parte dai ghiacci si possono trovare anche delle conche gelate. Stai attento a non slittare e a non caderci dentro!

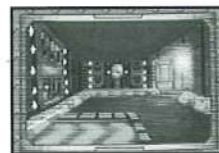


PISTA SULLA SCARPATA

Una pista che si snoda fra colline e passi montani. Il fiume è piuttosto agitato e a volte si apre un varco fino alla strada; dovrai dunque cercare di evitarlo.

PISTA DELLA FABBRICA DI ARMI

Qui, lo scenario è composto da una fabbrica di armi smantellata. Lungo il percorso si possono trovare numerose catene di montaggio, che possono far deviare la tua auto.





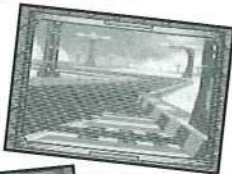
CIRCUITO CITTADINO

Simile al circuito stradale, si trova in mezzo a una città. Vi si possono trovare muri mobili che si spostano quando gli si spara addosso.



CIRCUITO AEREO DA 1 A 3 (DISPONIBILI SOLO NELLA MODALITÀ DUE GIOCATORI)

Si tratta di una completa pista da competizione sospesa nel cielo grazie a un immenso rotore. È riservata alla modalità Due giocatori e non vi si può accedere quando si corre un normale Gran Premio. Il livello di difficoltà è abbastanza basso.



CONSIGLI E SUGGERIMENTI

Consigli per le piste

- Gli ostacoli a forma di palo della Pista del tramonto sono tagliati in alto: è possibile dunque sorvolarli. Ma attenzione a quando hai un avversario davanti a te!
- Le catene di montaggio della Pista della fabbrica di armi si muovono in diverse direzioni. Passandoci sopra in direzione opposta a quella verso cui si muovono, perderai molto tempo.
- Se vuoi, puoi benissimo correre ancora su una pista dove sei già riuscito a vincere. L'unica differenza è che gli ostacoli avranno una posizione diversa e i nemici saranno sensibilmente più abili.
- I campi minati della Pista montana sono molto pericolosi, quindi se trovi qualche piattaforma di accelerazione sfruttale al meglio. Se nell'ultimo giro sei molto distanziato, puoi cercare di salirci sopra per guadagnare terreno.

Consigli per le componenti

- Pneumatici diversi possono rendere meglio sulle piste stradali oppure sui tracciati fuoristrada. Cerca di scoprire quali sono i più adatti per i tracciati fuoristrada.
- Per vincere una gara è utile prendere le componenti dell'auto di un avversario, ma puoi sottrarre solo un pezzo per volta e continuare a prelevare sempre dallo stesso nemico non è così semplice!
- La prima cosa da fare è acquisire precise informazioni sulle caratteristiche di un componente che puoi ricevere. Osservando lo stile di guida di un nemico che lo usa, puoi scoprire molte cose.

- Nelle piste con molti rettilinei, è meglio avere un motore che permetta di raggiungere una maggior velocità di punta. Ma quando ci sono molte curve e numerosi ostacoli, è meglio utilizzare un motore che consenta una migliore accelerazione.
- Anche gli alettoni hanno proprie caratteristiche: alcuni offrono una maggiore velocità, altri più accelerazione. Ed esiste perfino un alettone con proprietà magiche.


Consigli per i combattimenti

- Come prima cosa, dovresti acquisire familiarità con le Abilità speciali. Quando riuscirai a tenere una buona posizione di attacco e a piazzare con precisione colpi normali o potenziati, avrai quasi superato la prova di ammissione.
- Le bombe teleguidate e il convertitore di mine sono difficili da usare bene. Quando avrai imparato a giocare d'anticipo sui tuoi avversari, sarai quasi diventato un professionista!
- Per vincere nella modalità Due giocatori non ti basteranno un equipaggiamento ottimale e una buona tecnica di guida non è tutto, perché conta anche la volontà di vincere. Non arrenderti mai: tieni conto che anche all'ultimo momento puoi ribaltare il risultato usando abilmente gli oggetti che hai a disposizione!
- Quando sarai diventato abile con le Abilità speciali, potrai guidare più vicino agli oggetti in strada, cosa che ti permetterà anche di spazzar via gli ostacoli con maggior facilità. Ma per questo devi conoscere la pista molto bene.

Customer Service Numbers

• Australia	1300 365 911
• Austria	0450 199 000 500
• Belgium	025 020 593
• Denmark	31 23 24 04
• France	01 40 88 04 88
• Germany	01805 / 766 977
• Greece	(00 301) 6777701
• Ireland	01 4054022
• Italy	167 520 523
• Netherlands	0495 544 562
• New Zealand	(09) 415 2446
• Norway	6679 9620
• Portugal	(01) 354 2200
• Spain	902 102 102
• Sweden	(+45) 08510 19600
• Switzerland	0900 55 2055
• UK	0990 99 88 77

SLES-00766

 " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

4014762800040